Tot.150

"革命"性能规格浮出水面·微软筹划日本X360第二波上市行动

游戏机实用技术

TV GAME

本期赠品





FF XII世界观解析别册

Gamehalo VCD

FINAL FANTASY XII

最终幻想XII

三管齐下**大特辑!**

极道研究详解 / 剧情小说始动 / 幻想世界解析

攻略透解

皇牌空战 零
贝尔肯战役

真·三国无双4
帝国

公主联盟

绝体绝命都市2
被冰封的记忆

教父

迎接未来
——游戏开发者大会2006

未来业界最强技术展望! PS3实际游戏画面大公开!

前线狙击

WE10/伊莉丝的工作室 伟大的幻想/彩虹六号:维加斯/女神侧身像2 西尔梅娅
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说/风雨传说

2006.5A 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600



游戏光环 Gamehalo

● 游戏点评:最终幻想XII ● 最新影像公开/世界足球 胜利十一人10/女神异闻录 PERSONA 3

游戏机实用技术 TV GAME

总第150期 TV GAME半月刊
2006年5月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

5A COVER STAFF

封面用图:皇牌空战 零 贝尔肯战役
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1

游戏情报站

前线狙击

特快专递

攻略透解

研究中心

小说回廊

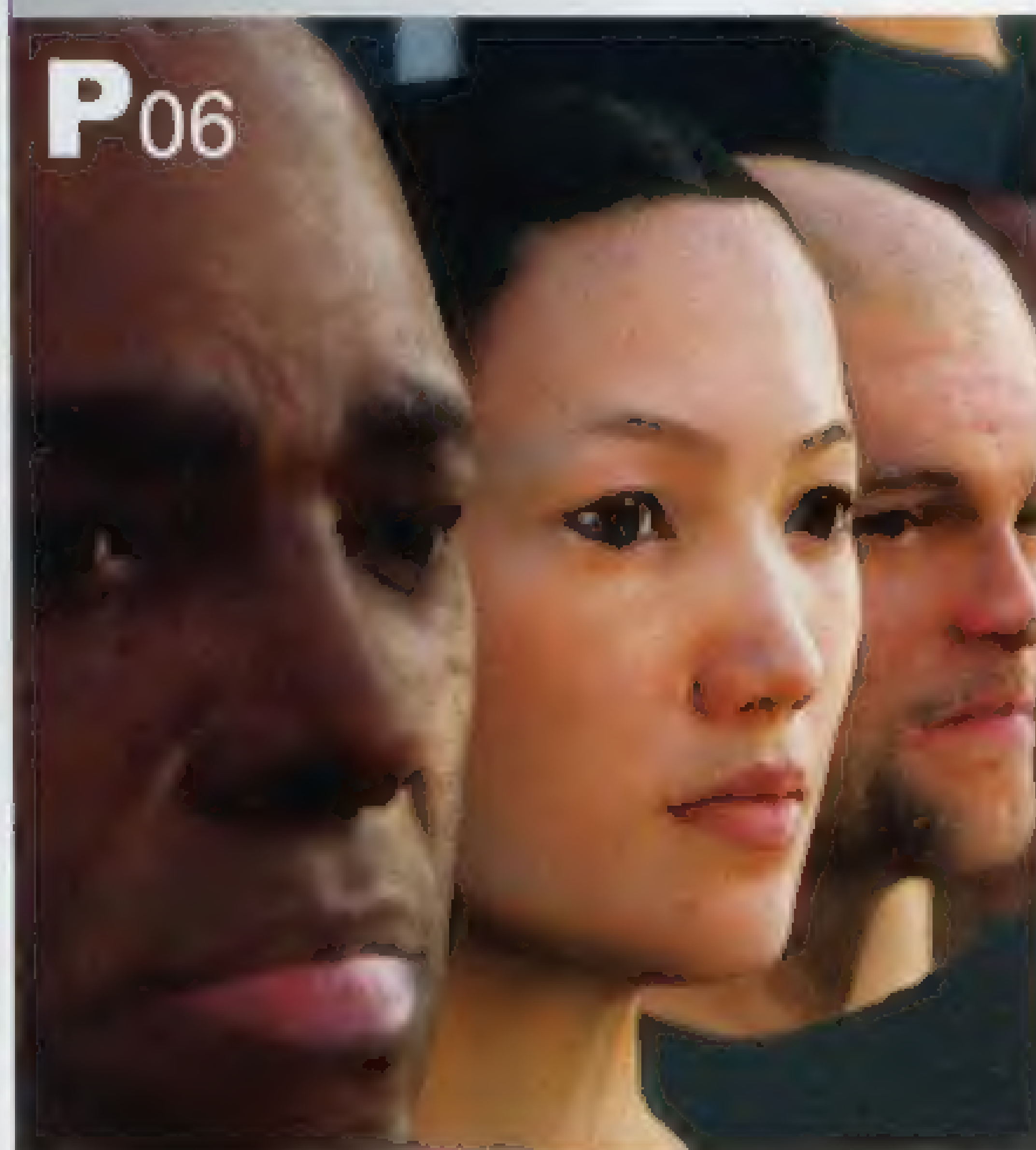
每期固定栏目

焦点

迎接未来

——游戏开发者大会2006

未来业界最强技术展望！
PS3实际游戏画面大公开！



P06

游戏立方

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

缩写	解释	缩写	解释
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	解释	缩写	解释
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ① Namco ② ③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 2005年1月6日 ⑥ 日版 ⑦
GBA ④ 1人 ⑧ 自带记忆功能 ⑨ ⑩ 128M ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

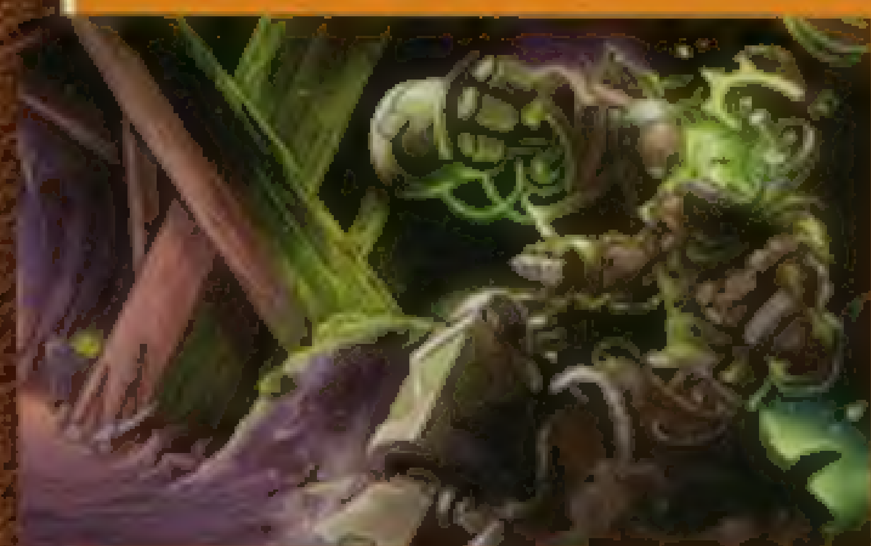
隆重上市
欢迎订阅

邮寄地址：北京100036信箱21分箱
邮政编码：100036
传　　真：010-88135623
热线电话：010-88135604
　　　　　010-88118588-8000



浓缩网络精华
引领娱乐潮流

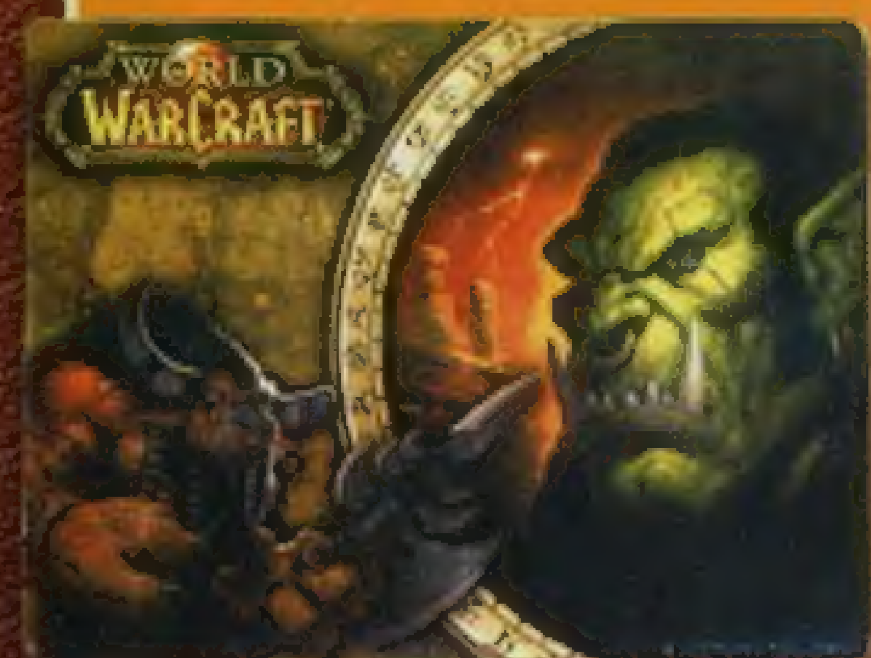
购买创新号将获赠送



▲魔兽4开全彩印刷精美海报



▲▼魔兽世界精美明信片一套（12张）或鼠标垫一个



64页全彩应用刊尽缩网络精华，彰显娱乐本色！
32页全彩游戏刊独具单机游戏之深度、网络游戏之广度！
随刊附赠**光盘**
只需 **5.8元** 一切均不会错过！

广告咨询热线：010-88148203　88118588-8600
全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青
地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电话：(010)65934375　65025164
传真：(010)65934375
邮编：100026

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

用户填写：
业务种类：普通汇款 □　24小时到达汇款 □　4小时到达汇款 □　即时到达汇款 □
附加种类：入账 □　邮购 □　附言 □
收款人姓名：王惠秋
汇款金额（小写）：¥69.60
收款人地址（或开户局及帐号）：北京100036信箱 21分箱
汇款人地址：河北省石家庄市XX街
汇款人姓名：张XX　邮编 050000

附言：订阅《数码时尚》全年杂志

邮局填写：

汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

填写本单前请阅读背面用户须知，您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

经办员：　复核员：　检查员：

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS Part 2

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 姜文静 康剑 李星 陆利录 罗凯彬 覃键 易休 秋天

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年5月1日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！



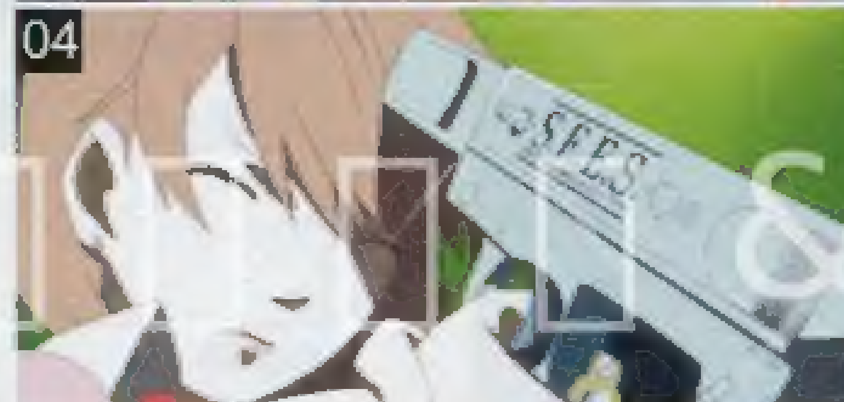
新作短波收录

塞尔达传说 幻影沙漏
X战警 官方游戏
超人归来
2006 FIFA世界杯
时空飞梭

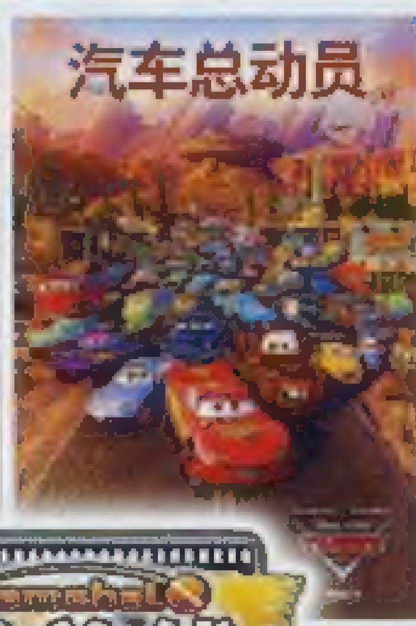












电影前线







WHAT'S NEXT GDC:06

迎接未来
——游戏开发者大会2006

文 星夜

每年的游戏开发者大会是集结全球游戏开发者的游戏业盛会，去年在旧金山举办的GDC吸引了1.2万名以游戏开发者为主的业内人士，而今年的GDC举办地又回到了圣荷塞市的会展中心，规模上更加庞大。今年的GDC举办时间是3月20～24日，由IGDA（国际游戏开发者协会）主办。今年是该会议举办的第17届，除了IGDA的会员外，还吸引了很多经营者、大学、政府机关、研究人员、学生等。与E3展不同，GDC以各种会议和研讨会为主，一般时间在1个小时左右。讨论的课题从程序设计、游戏设计到经营、法律等无所不包。今年的GDC大会会议总数量多达400场，同时召开的会议最多达到了27场。本届GDC的内容也十分丰富，最引人注目的包括SCE全球制作室总裁Phil Harrison、任天堂社长岩田聪等人的演讲。

SCE全球制作室总裁Phil Harrison
演讲课题——《PlayStation 3：Beyond the box》



▲SCE全球制作室总裁Phil Harrison。

在GDC召开之前，SCE全球制作室总裁Phil Harrison已经宣布将会在该会上发表名为《PlayStation 3：Beyond the box》（PS3：超越box）的基调演讲，其名中暗含的对Xbox 360的辛辣挑衅引起人们的强烈关注。此外，由于此前久多良木健刚刚在日本公布了PS3的发售时间，人们更是期待Phil Harrison能够带来PS3技术方面的进一步消息。



Phil Harrison在演讲中先是对PS2和PSP目前的业务情况进行了介绍，其主要内容与之前的“PS商业简报会”相同。随后David Jaffe上台介绍了《战神II》的首支预告片，充满魄力的战斗场面引起了台下观众的欢呼。Phil Harrison表示将会在今年的E3展上提供本作的试玩版。

PS3游戏无区码限制

在基调演讲之后的答记者问期间，Phil Harrison确认PS3游戏将不会有区码限制。此举主要是为了方便游戏发行商进行大作的全球同步发售，而不用像现在那样隔半年才能推出其他国家的版本。不过针对特定地区的电力和电视标准制作的游戏在其他地区的电视机上显示可能会有一定问题，例如PAL制式的游戏在NTSC制式的电视机上就会出现问题。不过好在目前开始逐渐流行起来的HDTV使得这一问题不再成为困扰。

“鸭子DEMO”海底版

去年E3展上有趣的鸭子DEMO令人印象深刻，这次Phil Harrison公开了该DEMO的“改良版”。这次的鸭子不是在浴缸中，而是在海底。镜头在几只橡皮鸭子上停留了一会之后，渐渐开始向上移动，整个鱼群在水底游过，数千只全部即时演算的鱼动作都有所不同。随后镜头再向上移，可以看到阳光穿透进水底。Phil Harrison表示，阳光的亮度是天空的1600倍，这段DEMO将这种自然特性真实地考虑了进去，模拟出光线进入水底的散射和扭曲。



▲这样的场景让人想到了《海底总动员》。

PS3的网络界面

久多良木健在PS商业简报会上已经初步介绍了PS3的"PlayStation Network Platform"（PS网络平台，简称PSNP）。在本次Phil Harrison的基调演讲中对这一类似Xbox LIVE的网络服务平台进行了更为深入的介绍，并且公开了一些界面概念图。Harrison表示，PSNP将于PS3上市同日开通，并且立即提供基础服务。PS3的网络服务将会围绕"4C"，即：内容(Content)、通讯(Communication)、社区(Community)以及商业(Commerce)。PSNP是一个秉承"开放理念"的网络平台，允许第三方架设服务器，不像Xbox LIVE那样由微软统一管理。SCE鼓励MMORPG开发商加入该网络服务。



▲在玩《机车风暴》的过程中，玩家可以直接调出该作的网络商店，在里面选购物品。





▲PS3的多媒体文件夹界面，设计得非常简洁。

◀ Harrison用PS3《一级方程式赛车》新作演示PS3的网络视频聊天，玩家可以在游戏中途直接在画面中进行视频聊天。这也是PS3多内核、多线程处理能力的好处之一。

SCE将会搭建类似"Xbox LIVE卖场"的网络物品交易社区，让玩家可以轻松进行"微型交易"，例如在《机车风暴》中购买一辆新车。PSNP也会有注册会员服务。PSNP提供了网络视频聊天服务，并且可以在进行游戏的过程中直接调出网络视频聊天功能。目前SCE已经向一些第三方发布了PSNP的软件开发工具包，最终版本将于9月发布。

全新"汽车DEMO"

SCEE伦敦制作室技术经理Simon Hobbs演示了一个体现PS3物体破坏处理能力的"汽车DEMO"。该DEMO的场景是一个沙漠，镜头一转，画面中出现了一辆汽车，并且对车身具有惊人逼真度的喷漆、金属反光等进行了画面特写。随后开始有画面外的子弹射向汽车，车身布满弹孔，车胎被射爆，汽车引擎盖也被打开。DEMO中车身的所有破坏效果都是对车体建模的实际损坏，绝非简单的弹孔贴图。据Hobbs介绍，这个DEMO其实来自他们正在开发的某款游戏。



▲这个DEMO中出现的汽车达到了足以乱真的逼真度。

《瑞奇与叮当》PS3



▲以往只可能在CG动画中出现的这种未来大都会场景在PS3时代将变为即时演算。

Ted Price介绍了《瑞奇与叮当》的PS3版新作，其预计上市时间为2007年。这次演示的DEMO中并没有出现瑞奇、叮当等系列知名角色，而是从一个隧道开始，随后出现一个未来大都市的场景。这座城市有点像《第五元素》中布满空中飞车和摩天大楼的高科技城市。随后镜头停留在一条人行道上空，警笛响起，一群机器人士兵从建筑中走了出来。这时从空中有一辆飞车高速飞过，后面是一群追逐的警车。最后一艘飞船出现在镜头中，船身的大屏幕上出现了《瑞奇与叮当》的LOGO。

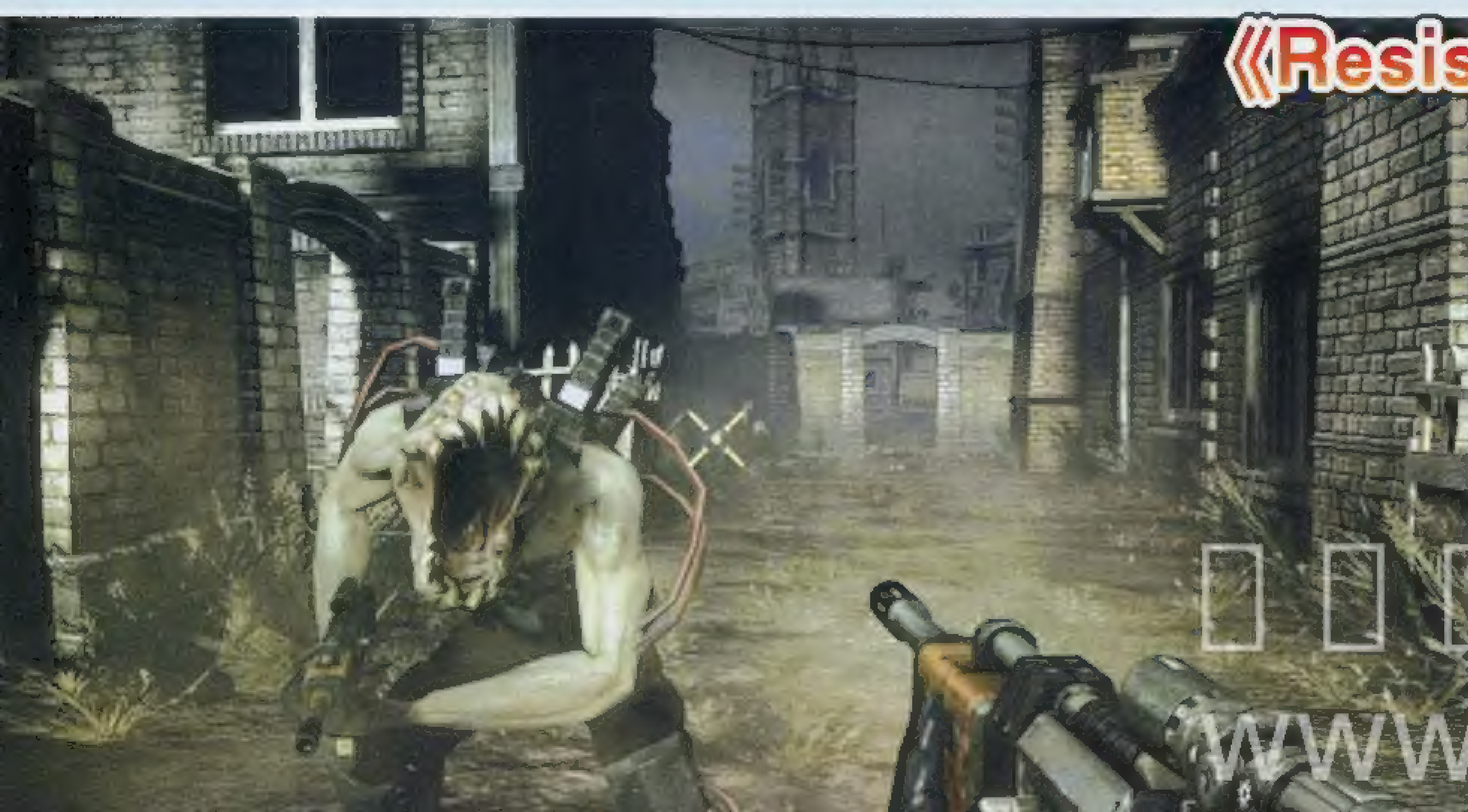
《大逃亡》新DEMO

去年E3展上，最让人难以置信的DEMO之一就是《大逃亡》的PS3新作。在本届GDC上，SCE向人们证明了PS3确实可以做到那样的画面。"人们不相信《大逃亡》的DEMO是即时演算的，现在我就要证明它的真实性。"Phil Harrison说着调出了之前演示的同一个场景，并且操作着镜头移动，将伦敦皮卡迪利广场在镜头中随意缩放。Harrison还表示，之所以要使用蓝光光碟，就是因为PS3游戏中将会有很多这种具有庞大数据量的场景。



▲Harrison的演示中将镜头拉到了之前从未演示过的街区角落。

《Resistance：Fall of Man》



在本届GDC上公开的《Resistance：Fall of Man》的DEMO是完全可操作的，Isomniac Games的总裁Ted Price对PS3的强大性能进行了说明，并且表示本作将于2006年底发售，目标是成为PS3的首发游戏之一。这款游戏就是去年E3展公布的暂定名为《I-8》的FPS游戏。这次演示的试玩DEMO在画面质量上没有丝毫降低。Price表示，这个DEMO是在几个月前制作的，只用到了主处理器内核，还没有用到PS3的协处理器，最后的实际画面将会在此之上。

◀《Resistance》的画面谈不上惊人，不过主要原因是还没有用到CELL的7颗协处理器。

《虚幻竞技场2007》即时演算DEMO

由于虚幻引擎3有着强劲的开发工具，这次在GDC上公开的《虚幻竞技场2007》新DEMO只用了3天时间就做好了。Epic的Tim Sweeney表示虚幻引擎3可以全面发挥PS3的多颗协处理器能力，例如各处理器分别用来处理物理效果、人物建模、环境变化等，使得同屏发生事件太多时不至于造成严重拖慢或者丢帧。



▲《虚幻竞技场2007》的人物建模精细度令人惊讶。

《机车风暴》的真貌

去年E3展上，《机车风暴》带来的震撼绝不比《杀戮地带2》小，不过也非常明显地可以看出是CG动画。本届GDC上Evolution制作室的Scott Kirkland演示了《机车风暴》的新DEMO，该DEMO的画面没有之前那么夸张，不过仍然非常震撼，泥土的效果尤其惊人，摩托车在泥地上留下的凹痕都显得十分逼真。

▶这次在GDC上演示的《机车风暴》应该才是真正的即时演算的效果。



《战鹰》可操作DEMO

以成为PS3首发游戏为目标而制作的《战鹰》目前已经有相当高的完成度，此次公开了可操作的DEMO。这段DEMO是发生在海面上空的空战，空中有巨大的母舰和遮天闭日的机群。此外场景中的云和水的效果也很逼真，云层中的薄影和水面上的微波犹如CG般美丽。



▲《战鹰》的画面细节度不高，主要实力体现在同屏出现的战机数量。

《龙穴》实际游戏画面



▲这应该是我们在所有游戏中看过的最逼真的龙了。

SCE的《龙穴》并没有公开新的DEMO，不过在本届大会期间公开了一张新画面。官方对这张截图没有任何说明，不过截图的左上方有按键提示，而右方有“耐力槽”，看起来应该是实际游戏画面。

Windows Vista与DirectX10

在GDC之前，微软已经表示Windows Vista将会延期到2007年发售，对于想在年底推销预装该系统的PC的厂商造成了相当大的打击。而对于游戏公司而言，这意味着对应DirectX10的游戏至少要到2007年才能推出。DirectX10是针对新一代显卡设计的新规格，实现了与次世代游戏机同一级别的画面表现力。目前正式公开的对应DirectX10的游戏只有《微软飞行模拟器X》、《光环2》PC版和《Crysis》等少数几款游戏。



■对应DirectX10的《微软飞行模拟器X》。

X360专用摄像头

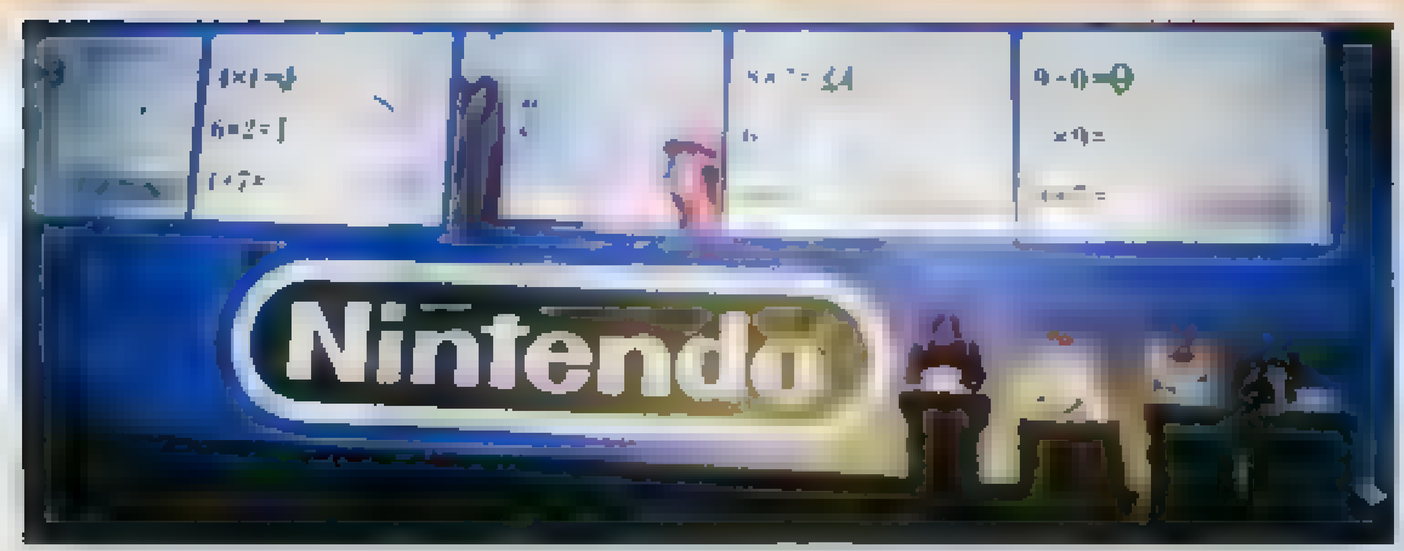
关于微软正在开发类似EyeToy的摄像头技术的传闻早已有之。在今年的GDC上，微软发布了X360的专用摄像头，透露了使用该摄像头进行游戏的可能性。该摄像头可以将玩家的动作转化到游戏中，宣传册中还有两个小孩玩滑板游戏的概念图。该摄像头的规格如下：



- 采用USB2.0传输接口。
- 流畅、接近DVD的录像画质，可到VGA 640×480解析度，每秒30帧。
- 高清晰度图片：静态照片清晰度可达SVGA 1280×980。
- 可手动调整焦距：2英尺到无穷。
- 取景器范围：43度。
- 数码变焦、裁剪。
- 自动曝光、白平衡、伽马矫正、锐利效果。
- 线长9英尺。
- 含高音质耳麦。

任天堂社长岩田聪

演讲课题——《开发断层》



▲任天堂邀请业内名人同玩"脑力训练"。

任天堂社长岩田聪在GDC上发表了30分钟的演讲，题为《开发断层》，主要内容围绕目前开发成本越来越高的游戏，以及任天堂通过NDS等异质产品实现的突破。岩田聪举了百事的例子，认为开发市场断层的策略，是百事可乐成为全球第一软饮料的主要原因，而NDS目前正在开发以往被忽略的市场断层。岩田聪大力推介了美版的《锻炼大脑的成人DS训练》，目前美国的零售商和销售人员对本作存有疑问，认为这根本不是游戏，可能难以吸引美国玩家。为了证明这款"互动训练程序"的魅力，美国任天堂的Bill Trinen邀请了G4TV的Geoff Keighley、GDC理事Jamil Moledina以及名制作人Will Wright来测试"脑年龄"。岩田聪表示，这款游戏的魅力只有在人们亲自尝试了之后才会知道，因此任天堂向现场出席者每人赠送了一套游戏，希望他们能够与家人分享。

"革命"兼容MD及PC-E

岩田聪再次重申，"革命"将会向下兼容FC、SFC、N64和NGC游戏。另外，任天堂目前还获得了世嘉和Hudson的许可，使得"革命"也能够兼容MD和PC-Engine的游戏。这两个平台上的经典游戏都可以在"革命"上运行，不过并不是所有游戏都能够兼容。世嘉在MD上推出的游戏有1000多款，而PC-E上的游戏有670多款。

《塞尔达传说：幻影沙漏》

岩田聪的演讲中最让人意外的惊喜是NDS版《塞尔达传说：幻影沙漏》(Legend of Zelda：Phantom Hourglass)的公布。本作由《风之杖》的制作人青沼英二领衔制作，将于年内发售。《幻影沙漏》采用了类似《风之杖》的卡通渲染技术，林克的造型也与该作一致。本作将会利用NDS的独特性能，玩家可以从下屏幕往上屏幕投掷武器，将上屏幕的BOSS打落到下屏幕中，然后给其强力一击。玩家还可以用划线的方式指挥回旋镖的飞行轨迹。

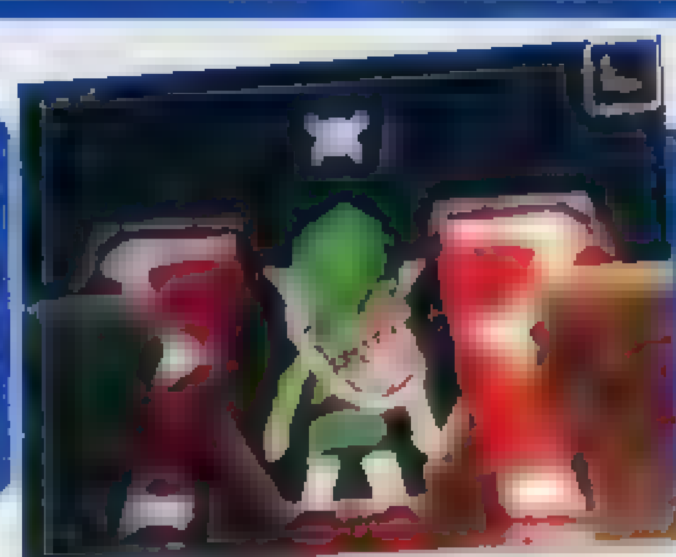




左图：有些BOSS需要从上屏幕打落到下屏幕才可以进行攻击
右图：[illegible]画出来的线路而决定的



这个模仿《蒙面侠佐罗》的Z字一出现立刻引起了观众的一片笑声



本作的林克采用了《风之杖》中的形象。

战斗画面采用了传统的俯视视点



回旋镖顺着玩家画出来的线朝敌人飞去。



首款物理处理器5月上市



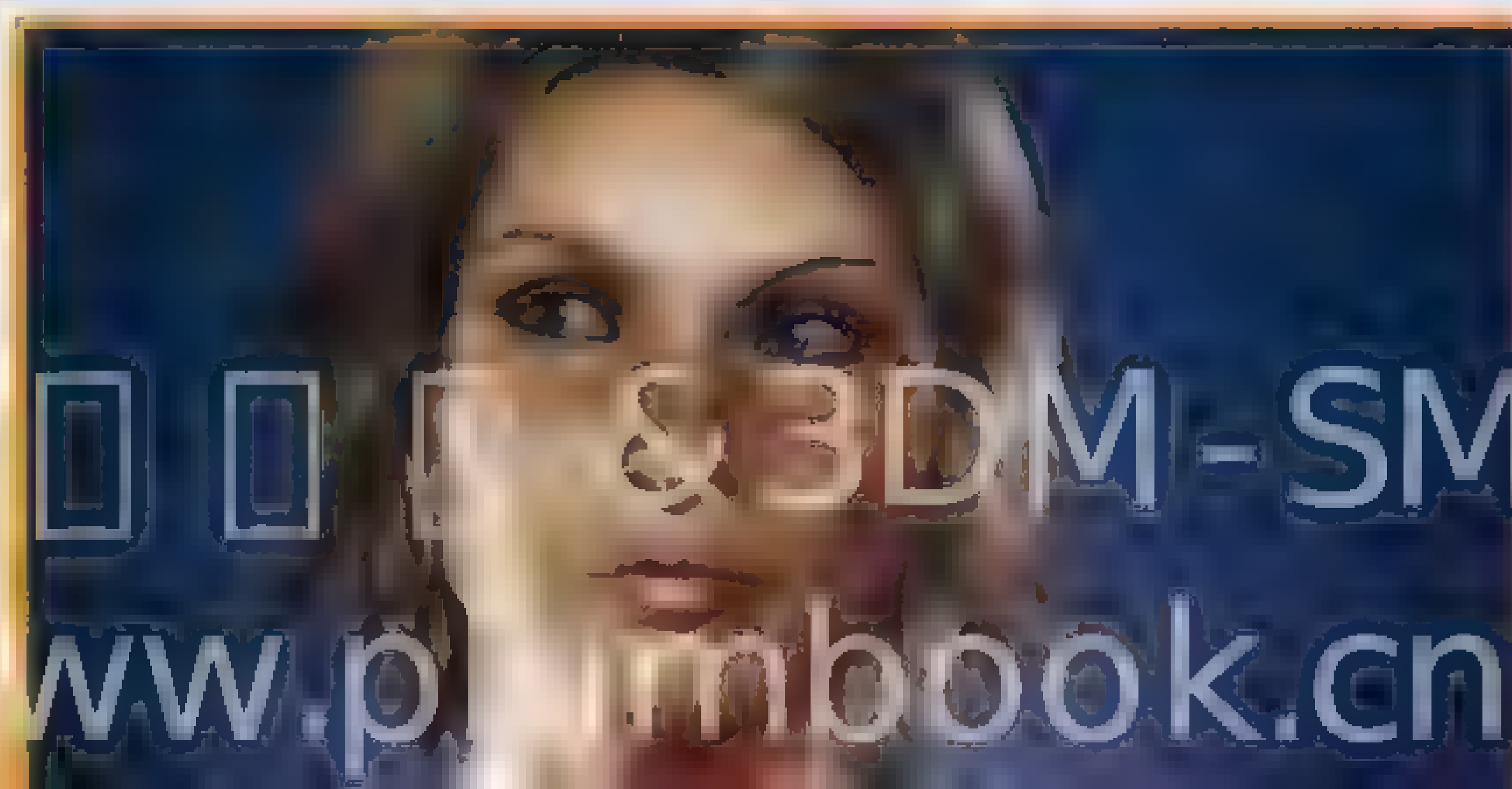
▲Hess用新作《Cell Factor》演示了数百个物体被炸飞的惊人场面。

去年GDC上公开的全球首款物理处理芯片PhysX目前终于开发完成，即将推向市场。该产品开发商Ageia宣布，Alienware和戴尔将会推出带有PhysX芯片的PC，5月份玩家也可以自己购买PhysX物理卡，其售价为300美元。

Ageia的Andy Hess在GDC上对PhysX进行了演示。以物理效果逼真而闻名的《半条命2》同时只能处理20～30个物体的物理效果，而PhysX可以同时处理数百个。Ageia的物理软件将会处理游戏背景中的物理效果，烟雾、微粒等效果将会达到全新的高度。PC版的《幽灵行动：尖峰战士》将会是首批支持该处理器的游戏之一。目前已经有60多家厂商正在开发的100款游戏对应该处理器。此外，Hess还透露，PhysX将会是PS3硬件计划的一个重要部分。因为PS3有多颗协处理器，因此可以专门用一颗协处理器进行物理效果处理。Hess希望开发商能够在PS3上充分挖掘PhysX的性能，然后再应用到PC游戏中。

强大的面部表情处理工具

Avid Technologies公司于3月上旬公开了"SoftImage Face Robot"技术，本届GDC上公开了该技术的DEMO。"Face Robot"是2005年电脑图形会议"Siggraph 2005"初次公开的面部表情专用工具，除了应用于CG电影外，也将会用于游戏人物的脸部制作。不过该工具软件虽然功能强大，但价格也十分昂贵，完全版售价高达94995美元，简化版的售价也高达14995美元。



《荣誉勋章：空降》技术讲座

EA洛杉矶制作室的总经理Neil Young在GDC上发表了名为《制作：发明特色品牌并理解其优势》的演讲，在演讲中对X360、PS3新作《荣誉勋章：空降》所采用的一些技术进行了介绍。本作中采用的AI系统让NPC士兵们具备了思考能力，能够经常注意到周围的环境变化，会根据时势的变化做出躲避、投降等决定。人体的面部表情采用了Ucap技术，其全称为"Universal Capturing System"(全局捕捉系统)，属于动作捕捉技术中的一种，其强大之处在于可以同时利用5个摄像头，捕捉极细微的动作。该技术曾经使用在《黑客帝国》等电影中。



◀士兵受伤时的痛苦表情通过Ucap技术完美展现。

Havok & Nvidia联合打造新物理引擎

物理引擎老牌厂商Havok在GDC上介绍了与Nvidia合作开发的新一代物理引擎Havok FX。与PhysX不同，Havok FX仍然采用GPU加速的方式进行物理效果运算，是所谓的"泛用GPU"(GPGPU)。Havok的演示中可以看到龙卷风将无数垃圾卷起的场面，在这个场面中，龙卷风的运动是由CPU模拟的，而垃圾之间的碰撞由GPU负责进行运算。Havok FX专门针对Nvidia的SLI多GPU系统进行优化，能够充分发挥GeForce GT和7900 GTX等新一代显卡的实力。根据Nvidia的试验，采用Havok FX，在进行单GPU和双GPU处理1.5万颗岩石滚动场面时，表现力可以提高1.7倍。Havok FX的零售版将于今年夏季发售。

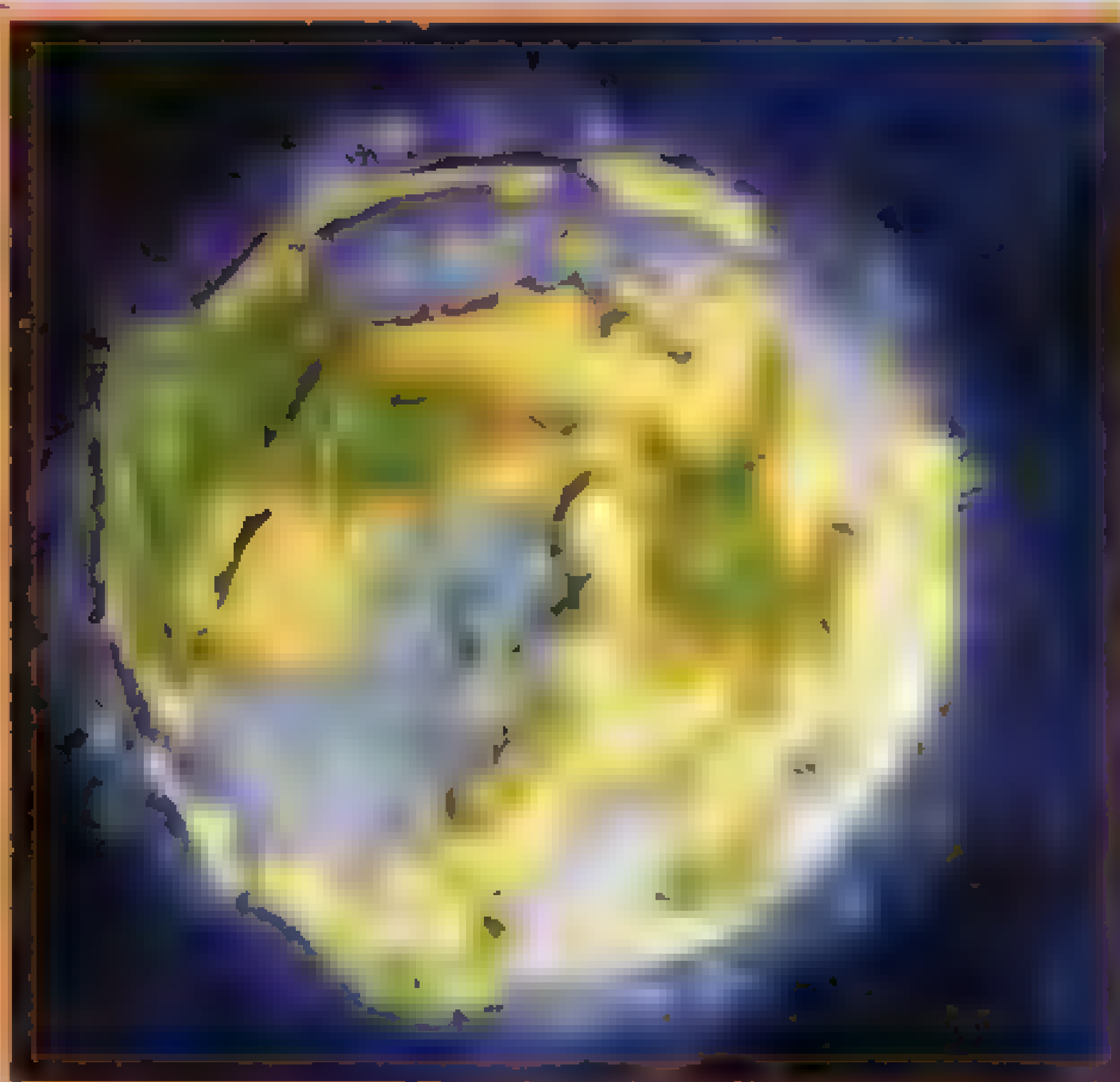


▶士兵在垃圾堆中走过。这种数百个物体按真实物理定律碰撞的场面以往是不可能实现的。

E3最佳游戏近况

《Spore》在去年的E3展上勇夺4项大奖，成为最大赢家。在本届GDC上，制作人Will Wright对本作的设计思想进行了进一步介绍。Wright说，他所开发的游戏一般都是因为受到了某一部书的启迪，而在研发《Spore》时，他读了100多本书。他还咨询了知名的生物化学家和科幻小说作家。Wright表示，《Spore》中的生物将会有《海底总动员》那么可爱的形象，同时也有可能出现《异形》那样的丑陋生物，这主要取决于行星的气候条件。

▶在《Spore》中，玩家将会从操纵单细胞生物开始，最后创造出整个星际文明。



德国"虚幻引擎3"新作

ACONY是成立于2004年春季的一家德国公司，去年的E3展上，该公司宣布将会使用虚幻引擎3开发一款多人FPS新作，对应PC及次世代主机。本届GDC上，ACONY的创始人Frank Trigub对他们第一款采用虚幻引擎3制作的游戏进行了介绍。该作利用了虚幻引擎3的新技术，为人物建模制作了高精度和低精度的两个版本，高精度版本由1280万个多边形构成，低精度版本只有5000～8000个多边形。人物模型的精细度随着靠近镜头的距离而动态变化。



▲细腻到极致的人物建模。



另类《篮球世界》

《NBA Jam》+《能量宝石》+《托尼滑板》，这会是怎样的游戏？本届GDC上微软宣布将会在Xbox LIVE Arcade网络服务中提供一款叫做《篮球世界》(HoopWorld)的异类游戏。该作由Streamline制作室开发。在游戏中玩家将会进入古代中美洲玩"Tlachtli"。这是一种类似篮球的比赛活动，不过在本作中会有所变化。比赛场地是类似《能量宝石》的多层式场地，游戏得分方式类似于《托尼滑板》，可以通过将各种花哨的街头篮球式动作连接起来而得分，连技持续时间越长得分越多。对手会在此过程中用尽各种办法破坏连续技。可以选择的角色有古玛雅机器人、美国特种兵、鳄鱼猎人等。本作将于今年上半年推出。

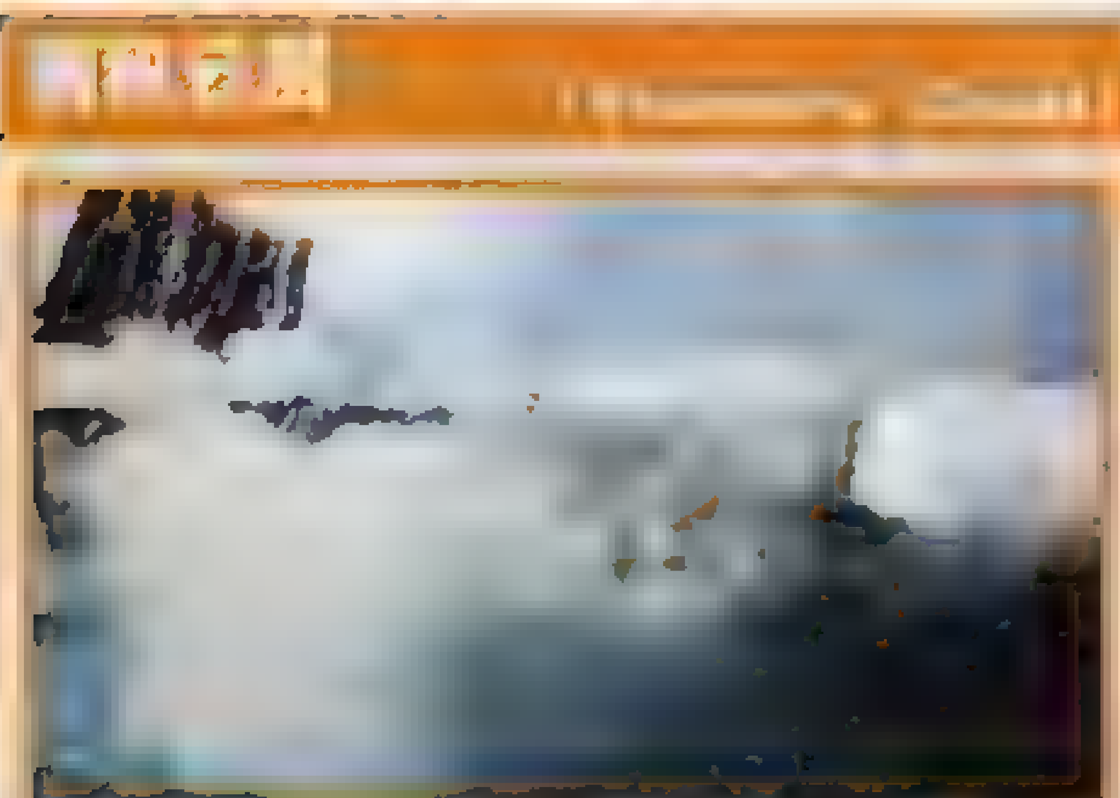


《Crysis》一鸣惊人

采用Cry Engine 2开发的《Crysis》在GDC上一鸣惊人，首次公开的预告片堪称本届GDC最惊人的预告片。本作在剧情上与《孤岛惊魂》绝无关联，讲述的是外星人入侵的故事。不过剧情乃至系统都不是人们关心的对象，本作所采用的尖端技术才是最让人震撼的地方。本作目前公开的只有PC版本，不过已经确定会在X360上推出。本作针对DirectX10而进行特别优化，对于电脑的配置要求自然不低。



▲毫无破绽的人物脸部建模。

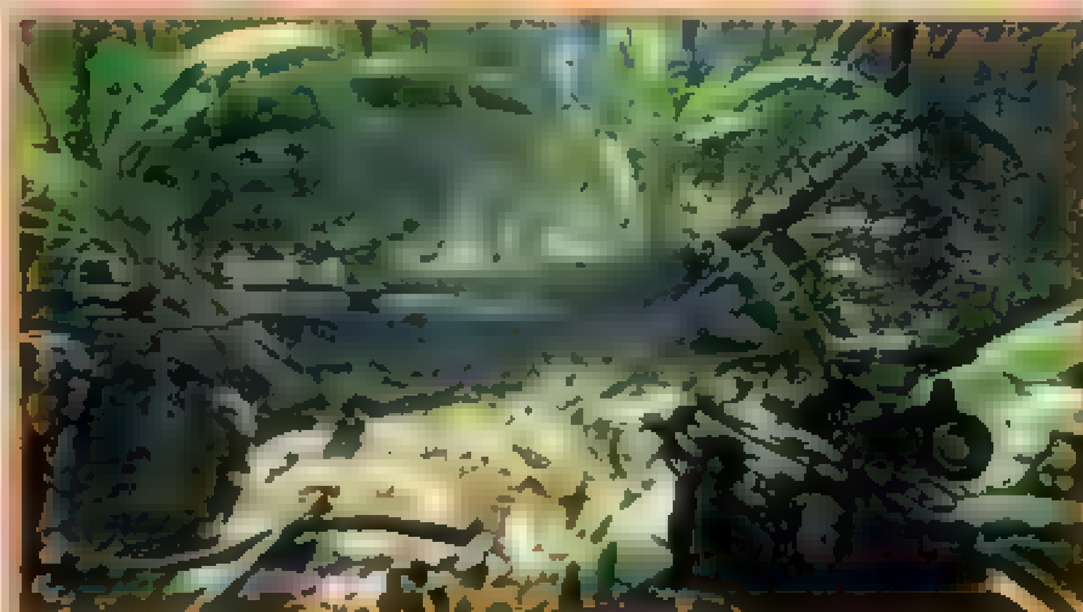


使用这种技术制作出来的云层会随着浓度的变化而对光线有不同的散射和透射效果，并且云层的形态会不断发生变化，而不是整块地在空中飘动。

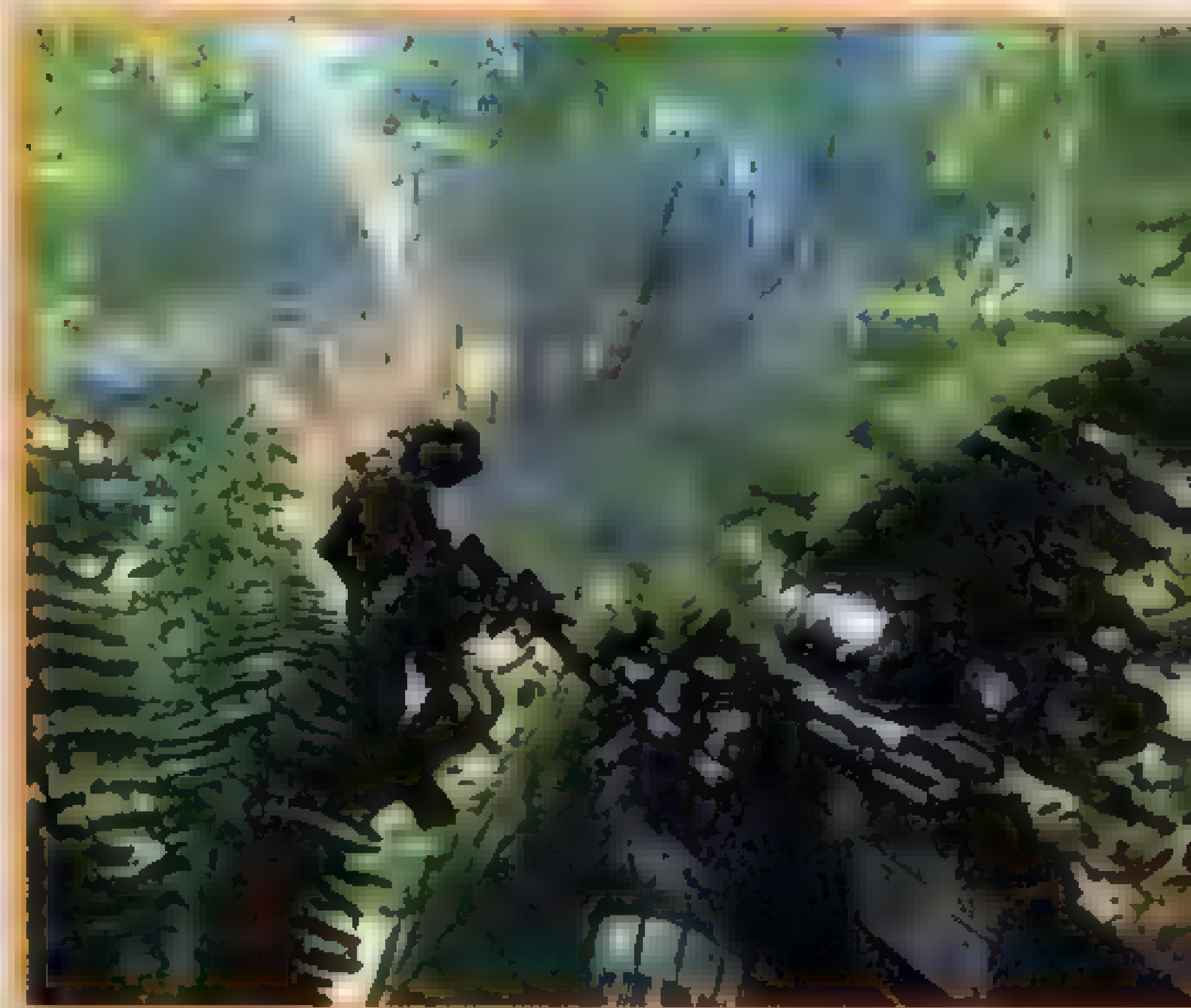
士兵在高速跑动时产生了模糊效果。游戏中的任何物体以及镜头的运动达到一定速度就会产生动态模糊效果。



影子的浓度会随着光线的强度、散射程度和物体的密度而变化，并且实现了现实世界中常见的多重阴影叠加效果。枪身不同部位不同的阴影浓度就是多重阴影叠加的效果。茂密的森林中，枝叶也都是可以破坏的。



该技术主要是模仿电影中镜头焦距的变化产生的不同视觉效果，例如焦点在远处则近景模糊，反之则是远景模糊。

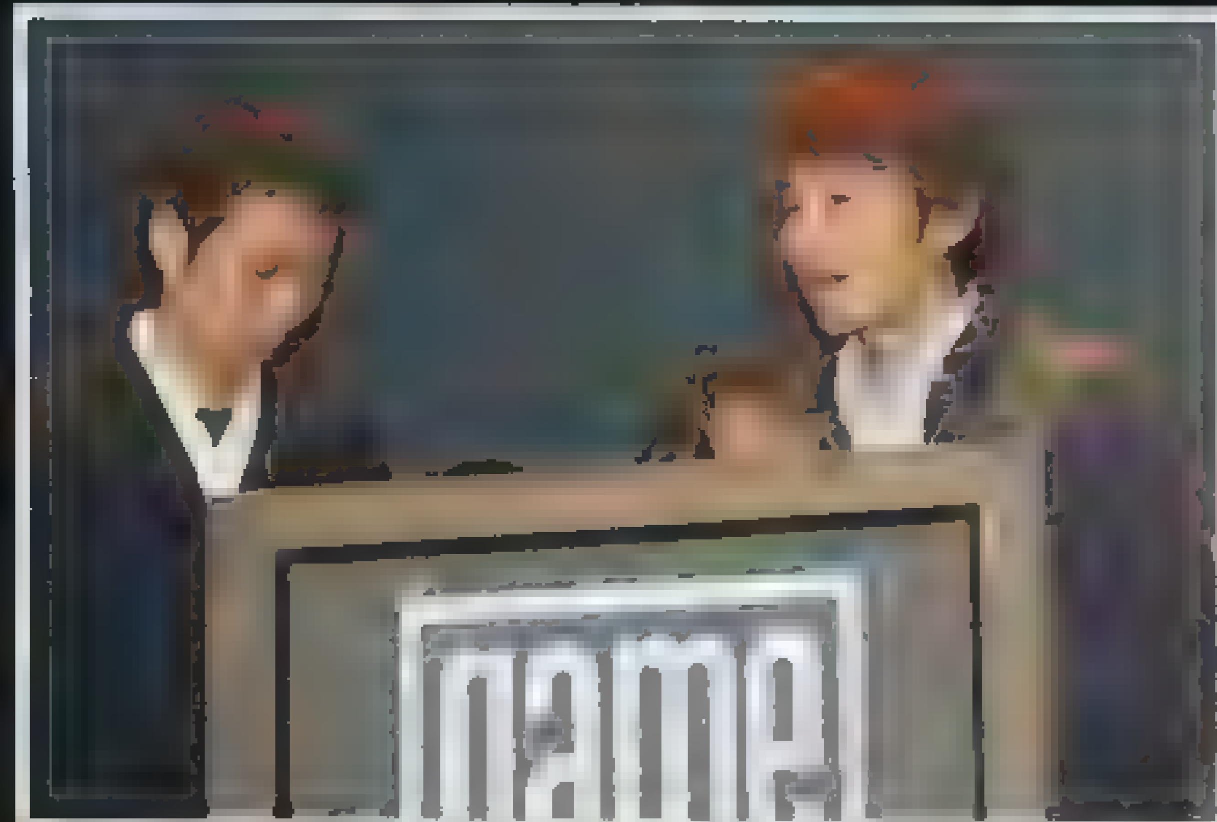




该技术将动态光源效果发挥到了极致。在船内仓库复杂的环境下，点光源的移动使得场景中每个细微的部位都在发生真实的光影变化。

《汪达与巨像》勇夺GDC五项大奖

3月23日，GDC组委会IGDA举办了"第6届游戏开发者选择奖(GDCA)"的颁奖仪式。该奖由IGDA的会员评选，主要对游戏的创造性、技术等游戏开发相关的各个方面进行评选。本次GDCA评选的最大赢家是SCE的《汪达与巨像》，6项提名中得到了4个奖项，同样获得6项提名的且同样来自SCE的《战神》在各个奖项上均被《汪达与巨像》击败，最终一个奖项也没得到。



▲《汪达与巨像》制作指导上田文人(右)与首席游戏设计师细野淳一(坐)。

■最佳游戏	
汪达与巨像	SCEI
提名	
来吧！动物之森	任天堂
战神	SCEA
吉他英雄	Harmonix Music Systems/RedOctane
电影大亨	Lionhead Studios/Activision

■最佳游戏设计	
汪达与巨像	SCEI
[illegible]	
来吧！动物之森	任天堂
战神	SCEA
任天狗	任天堂
[illegible]	Double Fine Productions/Majesco

■最佳音效	
吉他英雄	Harmonix Music Systems/RedOctane
提名	
[illegible]	Infinity Ward/Activision
电子浮游生物	任天堂
战神	SCEA
哥谭赛车计划3	Bizarre Creations/微软

■最佳角色设计	
汪达与巨像	SCEI
[illegible]	
恶棍城市	Cryptic Studios/NCsoft
战神	SCEA
奇异世界：赏金怪客	Oddworld Inhabitants/EA
脑航员	Double Fine Productions/Majesco

■最佳技术	
任天狗	任天堂
[illegible]	
战地2：现代战争	Digital Illusions/EA
吉他英雄	Harmonix Music Systems/RedOctane
哥谭赛车计划3	Bizarre Creations/微软
汪达与巨像	SCEI

■最佳图形艺术	
汪达与巨像	SCEI
提名	
战神	SCEA
哥谭赛车计划3	Bizarre Creations/微软
生化危机4	Capcom第四开发部
我们的块魂	Namco

■最佳创作	
脑航员	Double Fine Productions/Majesco
[illegible]	
自由军对第三帝国	Irrational Games/VU Games
战神	SCEA
靛青寓言	Quantic Dream/Atari
翡翠帝国	BioWare/微软

■最佳新制作室
Double Fine Productions（脑航员）
提名
Arena[illegible]（护战）
New [illegible] Games（[illegible] Bo[illegible]kstore）
Wideload Games（僵尸斯塔布斯）

游戏情报站

新闻
新作短波
新闻评论

栏目主持 星夜

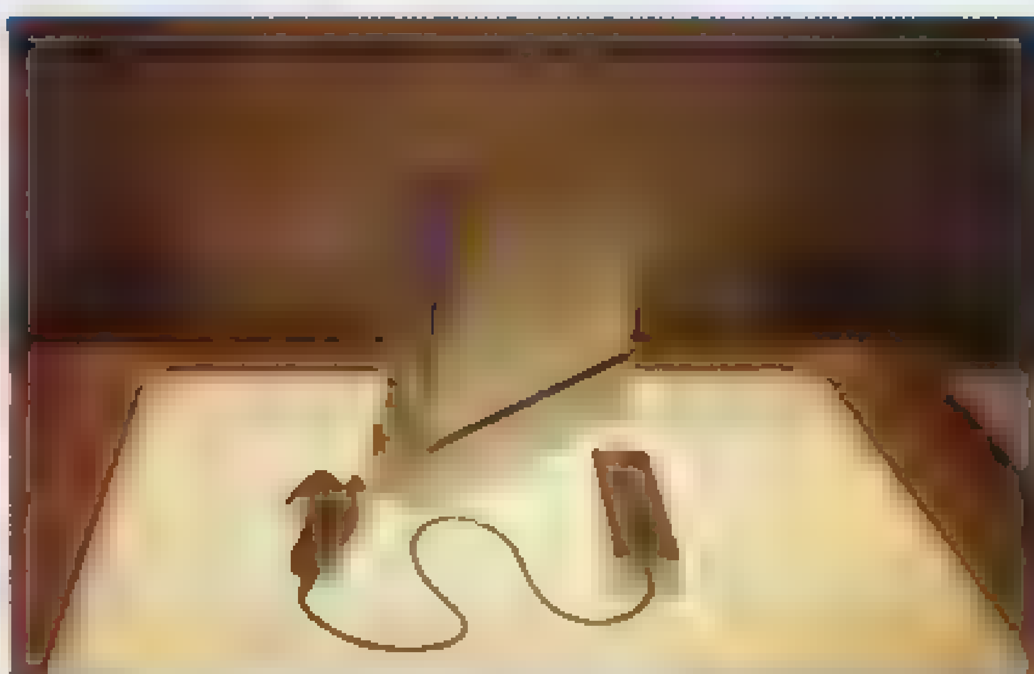
GAME NEWS STATION

“革命”性能规格浮出水面

硬件 开发商透露“革命”大致性能规格

任天堂社长岩田聪多次表示，任天堂无意与微软和索尼在技术上进行对抗，任天堂的次世代主机“革命”并不是一部强调性能的主机，希望大家不要在意该主机的性能规格。欧洲任天堂市场部副总裁Jim Merrick曾经表示，任天堂永远不会与人们谈论“革命”的主机规格。尽管如此，对于一些第三方游戏开发商而言，“革命”的性能如何仍然是一个重要因素。Epic Games方面表示，使用虚幻引擎3开发的游戏可能无法在“革命”上运行，这就意味着“革命”的性能可能真的没有达到真正的次世代级别。由于有不少游戏开发商已经开始从事“革命”游戏的开发，根据他们提供的资料，我们已经可以推测出“革命”的大体性能规格。

目前已经基本可以确定的是，“革命”所采用的“好莱坞”处理器是以NGC的“月光(Gekko)”处理器为基础开发的，而“革命”的“百老汇”图形处理芯片则是在NGC“飞宝(Flipper)”的基础上改进而成。因此该主机的游戏开发环境与NGC非常接近。“好莱坞”的运行频率为729MHz，是“月光”的2.5倍；“百老汇”运行频率为243MHz，是“飞宝”的1.5倍。“革命”的主内存为24MB的1T-SRAM，与NGC相同；此外还配备了64MB的1T-SRAM，其存取速度与主内存相当。“百老汇”的内嵌图形显存为3MB。至于之前报道的14MB额外D-RAM是否保留目前尚未有明确消息。显然，比起PS3和X360，“革命”的硬件配置完全不在一个档次。在该硬件规格下，“革命”的游戏画面可能比起NGC不会有明显的进化。


▲游戏开发者大会2006上展出的“革命”实机(非最终成品)。

革命、X360与PS3的大致规格对比

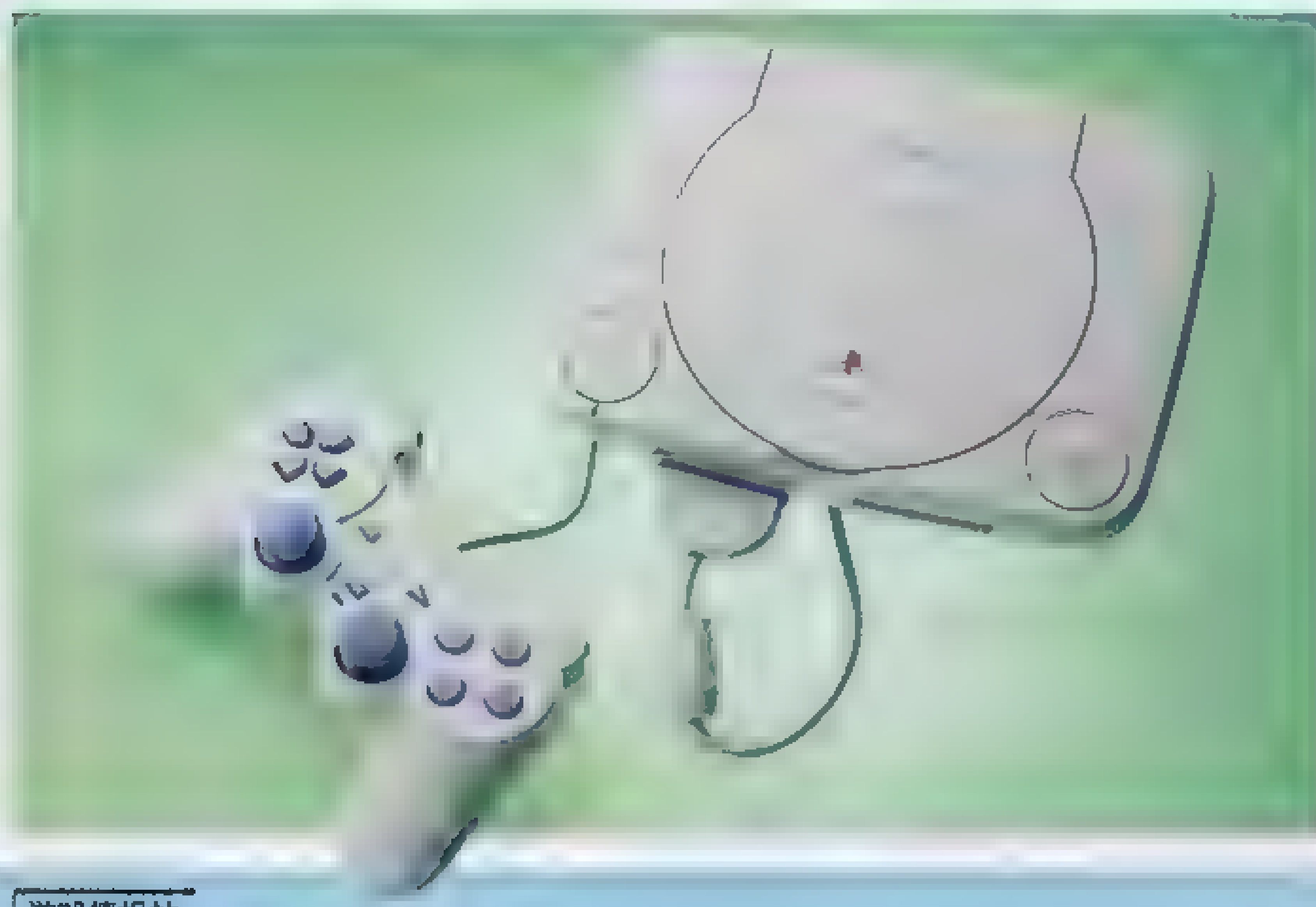
类别	革命	X360	PS3
CPU	729MHz	3.2GHz	3.2GHz
GPU	243MHz	500MHz	550MHz
内存	24+64=88MB(1T-SRAM)	512MB(GDDR3)	512MB(GDDR3+XDR)

PS停产，PS2图形芯片研究所关闭

硬件 PS退出历史舞台，PS2图形研究所6月关闭

PS自从1994年12月诞生以来，为游戏产业带来了新鲜血液，彻底改变了游戏产业的发展方向，缔造了游戏业的索尼时代。如今，PS3即将到来，而已经11岁的PS也将会正式退出历史舞台。索尼日前宣布，PS和PSone目前已经正式停产。不过索尼同时表示，PS的停产并不意味着在市面上再也看不到PS的身影，PS的软硬件仍然会在世界范围内销售。

与此同时，索尼宣布PS2图形芯片的研究所将于今年6月底关闭。索尼木原研究所成立于1988年，其名来自索尼常务董事木原信敏，即日本第一部录音机的发明者。木原信敏目前仍是木原研究所的首席执行官，曾经开发了多款电脑图形类产品，并且参与设计了PS2的图形芯片Graphic-Synthesizer。该研究所关闭之后，其正在研发中的产品将会转到索尼旗下的其他分公司。



《GTA》玩家杀警案震动全美

事件 玩家杀警案余波未平，律师称要“摧毁Rockstar”

18岁的Devin Moore于2003年被捕时颇为不屑地对媒体说：“人生就像一局游戏，你总有一天会死。”

Moore因为犯案而被带到警署。在拘留期间，Moore抢走一名警员的枪，并开枪杀死了3名警察，随后抢走了一辆警车。在逃逸过程中Moore被警方捉拿归案。警方对其提出了三项一级谋杀指控。在其后的调查中，警方发现Moore非常喜欢玩“《GTA》系列”，因此认为是《GTA：罪恶都市》启迪了Moore的犯罪行为，于是向索尼、发行商Take-Two、零售商沃尔玛以及GameStop提出了赔偿金额高达6亿美元的指控。

Devin Moore杀警案在美国社会引起轩然大波，至今仍余波未平。虽然罪犯已经于2005年8月被判死刑，然而对索尼Take-Two等公司的指控至今没有下文。据美联社报道，阿拉巴马州最高法院于3月底驳回了被告(索尼、Take-Two等)的撤案请求。本案律师、长期与游戏业斗争的Jack Thompson明确向媒体表示，他希望此案能够“摧毁Rockstar”并且“改变娱乐产业的现状”。由于Thompson对本案的态度已经明显由对被告的指控转向对整个产业的攻击，辩方律师于2005年11月以“破坏法律精神”的理由向法官提出更换控方律师，并获得了法官的许可。本案将于今年年底或2007年年初进行进一步审讯。



▲在《GTA：罪恶都市》中这样的血腥杀警场面非常常见。

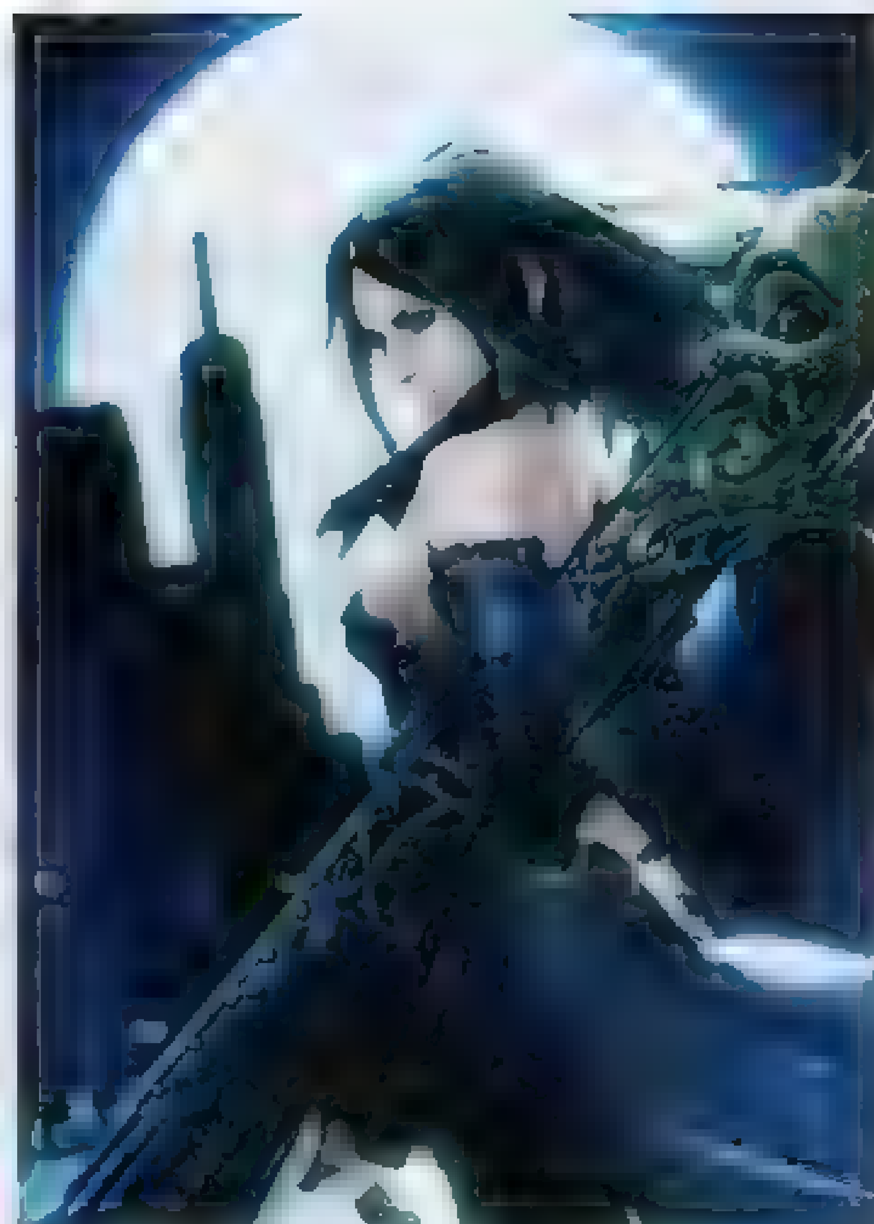
微软筹划日本X360第二波上市行动

特报 微软日本战略第二波大潮将于6月启动

据来自日本批发商方面的可靠消息，微软目前正准备于6月份在日本展开X360的"二次上市"行动。由于此前全球同期上市的X360操之过急，导致缺乏适合日本玩家胃口的日系游戏，因此遭到了日本玩家的冷落，销售情况甚至不及当年的Xbox。微软为了改变这种局面，目前已经联合众多日本游戏公司，准备在6月份伴随大量日系游戏展开大规模造势行动。微软将于近期召开新闻发布会，宣布其针对日本市场的全新战略部署。

根据目前得到的消息，6月29日将会是日本X360"二次上市"的开始。最近一大批日版游戏的上市时间都已经被调整到6月29日，包括世嘉的《合金猎犬》、Idea Factory的《圣魔战记3》、AQ Interactive的《灵弹魔女》以及日版的《幽灵行动：尖峰战士》。其中由Cavia开发的《灵弹魔女》尤其值得关注，在该作中，玩家扮演的魔女艾莉西娅将会手持巨枪在1万英尺的高空与长达300米的巨大龙型怪物战斗，并且有多种可使天地异变的魔法。

微软将会采取何种形式的"二次上市"目前并不清楚，是主机降价？推出新的捆绑套装？或者仅仅只是一场市场宣传活动？不管怎样，此举表明了最近一段时间微软对日本市场的沉默只不过是暴风雨来临前的寂静。目前X360在日本的每周销量只有1000台左右，甚至不及NGC。微软的"二次上市"能否改变这一局面？让我们拭目以待！



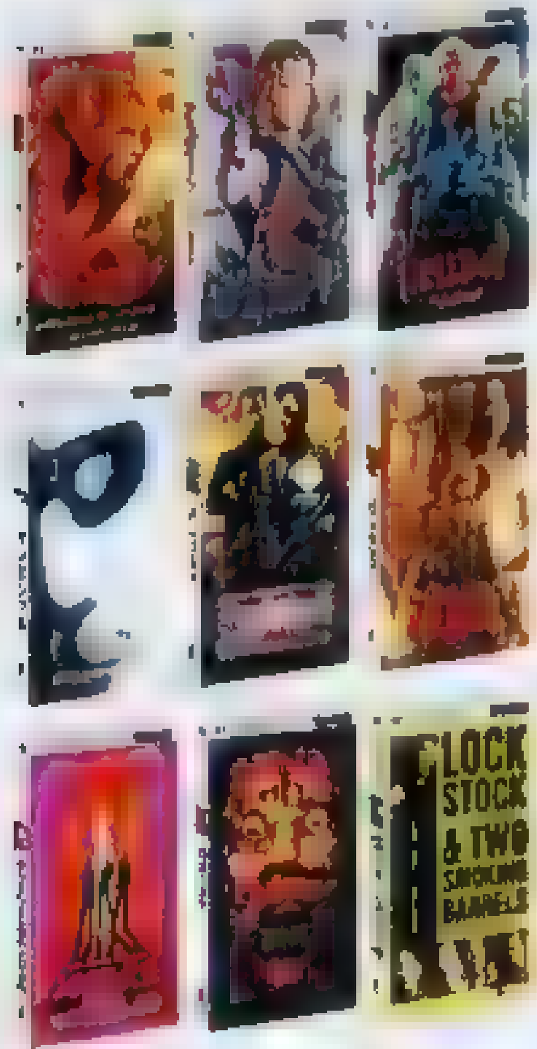
▶曾经开发了《龙背上的骑兵》的Cavia全力打造的《灵弹魔女》。

UMD电影将面临淘汰厄运？

软件 好莱坞片商陆续宣布放弃UMD

2月份，美国娱乐传媒《综艺》报道，派拉蒙、华纳等知名电影公司的家庭录像分部已经开始大量减少UMD影碟的发行量，甚至索尼自身的家庭电影娱乐部也在降低对UMD影碟业务的支持。最近，《Hollywood Reporter》又有报道指出，环球和派拉蒙已经完全停止对UMD的支持，将不会再推出该规格的电影。此外，美国的一些大型零售商也在减少UMD影碟的进货，全球最大的零售业集团沃尔玛很快就会彻底取消UMD影碟进货。

当初索尼刚公布UMD电影时，好莱坞绝大多数片商都对这种全新的移动影音格式非常看好，认为可以在现有的家庭录像基础上，为其增加新的收入来源。因此在PSP推出后，UMD影碟阵容相当强大，初期销量也相当不错。



目前市面上推出的UMD电影和电视节目已经有239部。不过经过了一年时间之后，消费者发现花30美元在小屏幕上观看电影十分不值，并且大容量记忆棒的降价，以及各种视频压缩软件的出现也让人们购买UMD影碟的欲望大幅降低。

为了拯救UMD影碟危机，索尼家庭电影娱乐总裁Benjamin Feingold表示，索尼将可能于近期推出可将PSP画面输出到电视中的官方周边，以此提高玩家的UMD影碟购买欲望。另外，当初索尼曾经表示将会向硬件商授权UMD格式，不过至今为止，市面上仍然没有便携式UMD电影播放器出现。若是索尼能够进一步开放此格式，使其与当初的DiscMan一样普及，相信才能彻底改变UMD的命运。

《战地》讲述未来冰冻世界大决战

软件 未来世界生存之战！《战地2142》全面转型



X360版《战地2：现代战争》即将于4月11日上市，利用次世代主机的强大机能使得画面品质实现了脱胎换骨的进化。近日EA宣布将会推出《战地2142》，本作目前公开的仅有PC版，不过预计也将会在次世代主机上推出。

虽然《战地2：现代战争》以近未来的战争为背景，不过所使用的都是当代的军事技术。而《战地2142》将会是系列历史上第一款让玩家可以感受未来高科技战争的游戏。本作故事发生在2142年，讲述冰河世纪的来临让地球绝大部分地区被冰冻，人类转移到赤道附近仅有的地区生存了下来。地球的势力版图划分因此发生了彻底的变化，形成了以欧盟和泛亚联盟两个势力为主的新格局。为了争夺紧缺的国土资源，双方发动了旷日持久的战争。

在《战地2142》中，玩家除了有一般的战斗机可以驾驶外，还可以驾驶机器人等未来装备。通过隐身衣可以潜入到敌军基地，而使用电池脉冲榴弹可以令机械设备暂时无法动弹。本作将会延续系列的传统，具有强大的多人游戏模式，可以64人在线对抗。在指挥官模式中，玩家将会扮演指挥官，用各种策略指挥突击队作战。本作将于秋季上市。

《FIFA》推出X360世界杯限定版

特报 微软将推出《FIFA 2006世界杯》X360限定版

4月27日将会是所有足球游戏迷们的节日，"《胜利十一人》系列"玩家将会迎来集大成的《WE10》，而《FIFA》玩家也将会迎来X360的《FIFA 2006世界杯》。为了配合该作的推出，EA与微软宣布将于同日限量推出1万台世界杯限定版X360。该限定版X360套装为开放售价，日本一些网络零售商提供的预订价格折合人民币约3500元。该主机套装的内容包括：



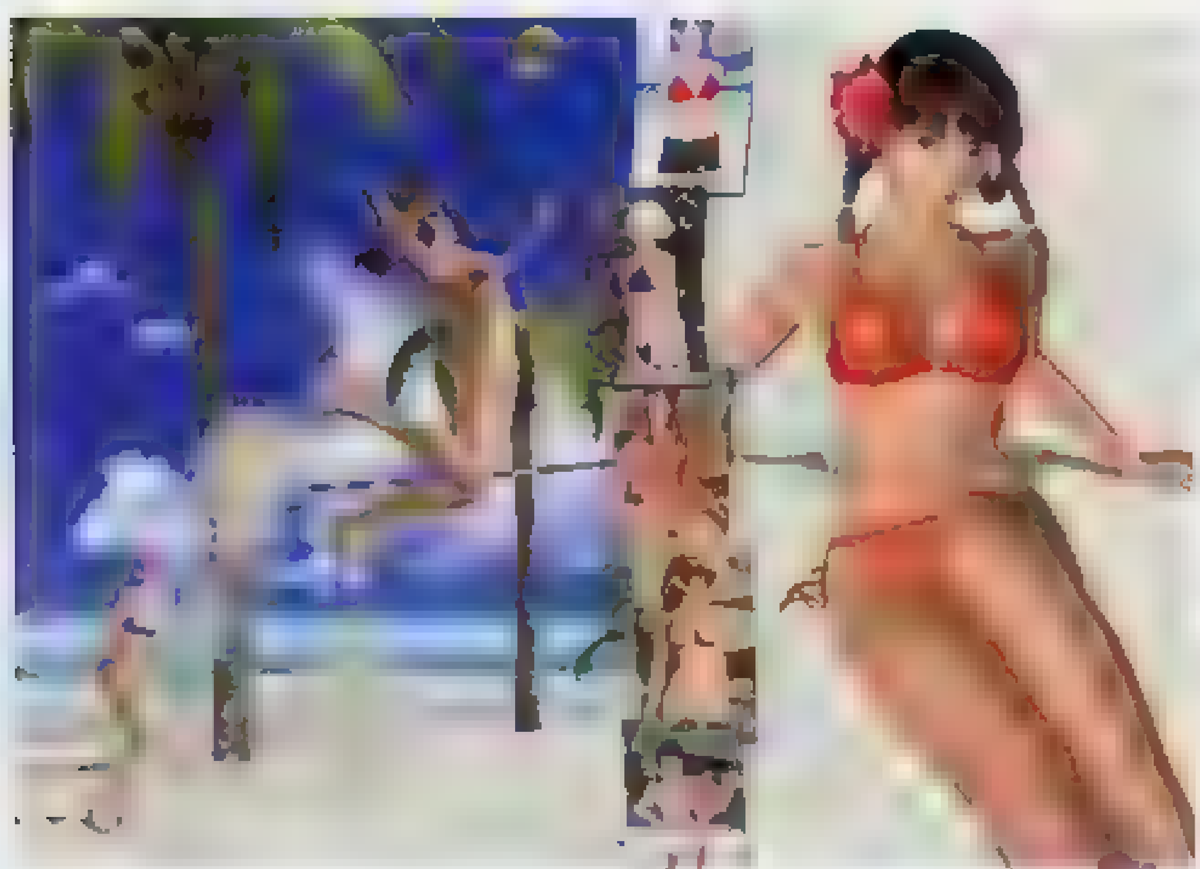




《FIFA 2006世界杯》是2006德国世界杯的惟一官方指定游戏，本作中收录了12个官方授权的球场，所有球队和球员资料均由官方授权。EA Sports通过全新的动作捕捉技术逼真模拟了100多位知名球星的动作和风格，还有不少历史上的知名球星作为隐藏球员。游戏中可以选择的国家队有127支。游戏模式包括全新的"全球巡回赛"等，网络多人比赛可8人进行。

《死或生极限沙滩排球2》降临E3

软件 坂垣伴信透露《DOAX2》将于E3正式公开


▲《死或生极限沙滩排球》虽然游戏性不佳，但画面的美感是无可置疑的。

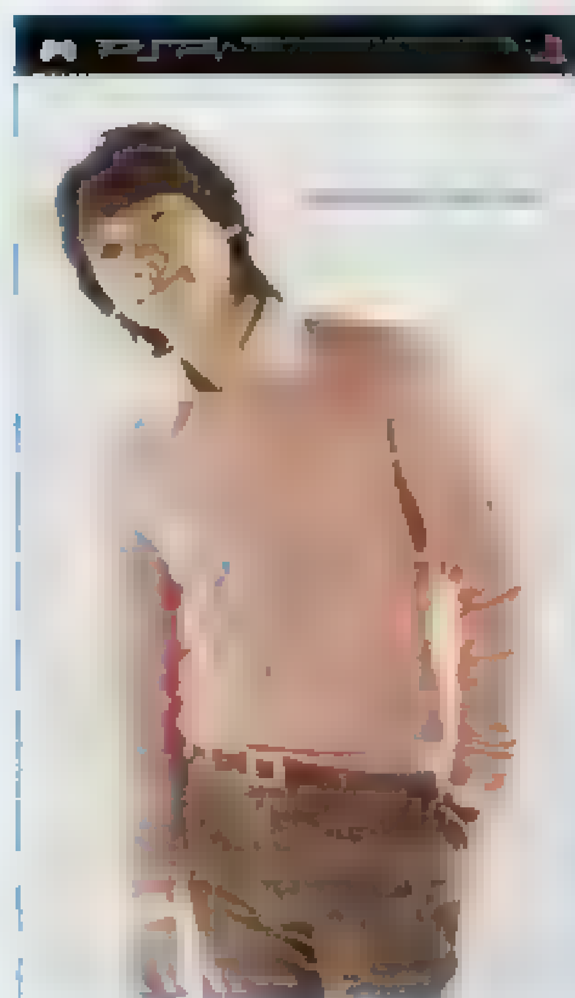
近日在接受日本《FAMI通》的采访时，Tecmo的坂垣伴信表示，X360版《死或生极限沙滩排球》续作目前正在顺利开发中，该作暂名为《DOAX2》，将于今年E3展上公开预告片。

今年1～2月份期间，坂垣伴信不仅在制作《死或生4》的补丁，也同时在进行《DOAX2》的开发。3月份，坂垣伴信到美国西雅图的微软总部进行了该作的演示。目前《DOAX2》的制作非常顺利，投入的制作人员数量是前作的两倍，现在的开发速度很快。制作组目前正在设计的内容包括有泳装、片头和片尾动画。本作依然会采用CG动画的方式，坂垣伴信表示，这是因为他对画面的细节表现非常在意。

之前曾经有传闻称《DOAX2》的主题不再是沙滩排球，而是其他运动类型。不过坂垣伴信表示，本作依然会有沙滩排球，只是其他的内容会更多。本作的设计前提依然是反映"南方海岛的度假生活"，不过针对前作在游戏性方面过于单调的缺陷，本作会加入更多有趣的迷你游戏。此外本作也将会对应网络比赛，不过重点仍然是单机游戏部分。

韩国小天王Rain对应游戏作品公开

软件 《Rain的神奇之旅》7月韩港台同步上市



能歌善舞的韩国新生代男星Rain自出道以来人气不断飙升，不仅所出唱片销售成绩出色，参与的电视剧更是创下了44%的超高收视率。目前Rain在全亚洲都有大批FANS。Bandai一直在尝试利用PSP的UMD碟推出介于游戏和影碟之间的资料型游戏，之前已经推出了多部以动漫为题材的作品，如今又看中了Rain这位韩国小天王的潜力。Bandai Namco Games日前宣布将会推出一款叫做《Rain的神奇之旅》的PSP新作，该作将于7月上旬在日本、韩国、香港、台湾等地同步推出。

《Rain的神奇之旅》是面向Rain的FANS而制作的一款游戏。游戏中设置了一个虚构的"Super Rain电视台"，其中分为"Rain的商店"、"影院欣赏"、"天空音乐时刻"、"日记占星"和"亿万富翁小测试"5个频道，在这些频道中，玩家可以看到Rain的各种原创影片，可以欣赏Rain的歌曲、观看其生活照，还有Rain为主题的各种小测验、运势占卜等小游戏。让玩家更加贴近地了解Rain。

《Rain的神奇之旅》售价为6090日元，内容包括游戏本身、含有制作花絮的UMD影片、相片卡5张。售价为9980日元的限定版内容包括游戏软件、制作花絮UMD影片、特制PSP支架、相片卡10张。


▲本作将会以游戏的方式呈现Rain的一切。

新闻短波

《星际争霸：幽灵》转向次世代

暴雪的第一款家用机游戏《星际争霸：幽灵》开发过程历经挫折，更换了多家制作室。如今据暴雪创始人Mike Morhaime透露，目前暴雪正在评估将本作转移到次世代主机上的可能性。若真是如此，恐怕今年之内仍然无法看到"幽灵"的身影。



《王国之心III》为系列外传

野村哲也在接受媒体采访时透露，《王国之心III》将可能是系列的外传作品，故事发生在一、二两作之间。野村哲也透露Square Enix在今年的E3展上会召开大规模发布会，届时或许会有该作的消息。

X360产量提高3倍

微软宣布，由于造成X360产能不足的元器件短缺问题已经得到解决，并且新的生产伙伴Celestica也已经开始进行X360的生产，X360的产量将会近期内增加2～3倍，彻底解决缺货问题。微软同时表示，在6月底之前，X360上将会有80多款游戏。

《古墓丽影 传奇》NGC版

Eidos于4月3日宣布，《古墓丽影 传奇》也将会推出NGC版，该版本将于2006年秋季发售。这是"《古墓丽影》系列"首次登陆NGC。

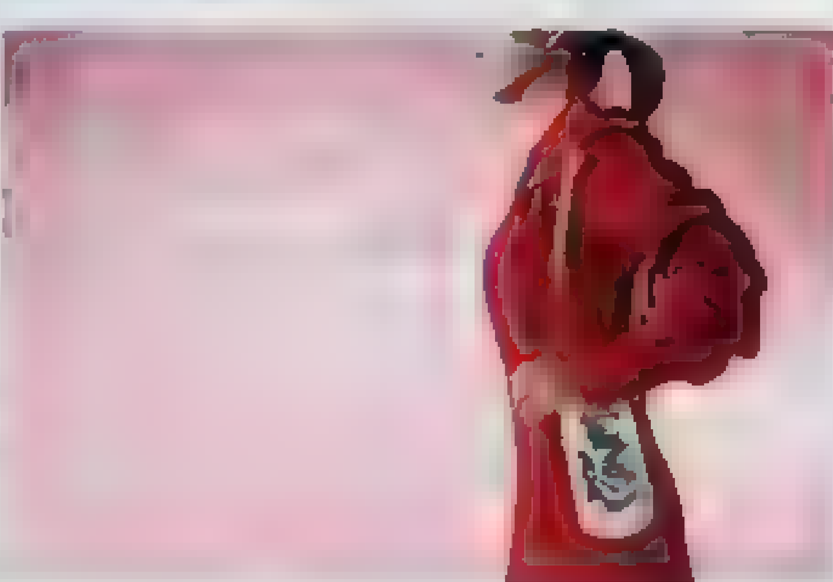
游戏企业品牌影响力调查

市场调查机构Forrester近日发表了"品牌对消费者的影响力"的调查结果。此项调查分为品牌信赖度和潜力两个方面，游戏相关企业中，索尼排名第3、任天堂排名17、微软排名20。调查结果显示，大量消费者对微软产品存在抵触情绪。

育碧买断《孤岛惊魂》

育碧宣布其已经收购了《孤岛惊魂》全系列的所有版权，包括该系列所使用的CryEngine。尽管如此，在CryEngine的具体版权归属方面目前还存在疑问，因为GDC的CryEngine2游戏《Crysis》的预告片中出现了EA的标志。

第3弹○□△×主题产品



《PS Pictogram》是采用了○□△×图案设计的系列高档服饰，近日SCEJ宣布其第三弹产品《PS Pictogram×YOSHIDA×GAS》将于4月20日发售，目前已经开始接受预订，售价各为13650日元。该系列产品的设计者包括高木康行、下田法晴、稻叶英树，巴黎的Olivier Kuntzel和Florence Deygas以及7人组合Surface to Air。

欧洲Konami更名

Konami Europe日前宣布将会更名为Konami Digital Entertainment BmbH，总部位于德国法兰克福金融中心。Konami表示，此次更名是他们的机构重组计划的一部分。欧洲Konami在伦敦、巴黎、斯德哥尔摩、马德里等城市都设有办事处。

Nvidia、Sony继续合作

之前在PS3的RSX显卡设计中，索尼向Nvidia支付了3000万美元的设计费。由于双方合作非常顺利，Nvidia财务主管Marv Burkett日前透露，Nvidia已经与索尼签定了进一步的合作意向，此次合作将会延续到2007年。据Burkett透露，本财年Nvidia的收入有望达到28亿美元。

岩田聪想当制作人

任天堂社长日前在接受美国MTV电视台采访时表示，繁忙的管理工作让他越来越希望重返游戏开发一线，当一名游戏制作人。岩田聪出身于任天堂HAL研究所，曾经参与开发了《星之卡比》等游戏。

《WE10》限定版



Konami宣布将于4月27日推出"Konamistyle《WE10》限定版"，该版本售价为8190日元，其中附带有《WE》标志的特制T恤以及4个钥匙扣。该商品将仅在Konamistyle网站上提供预订。

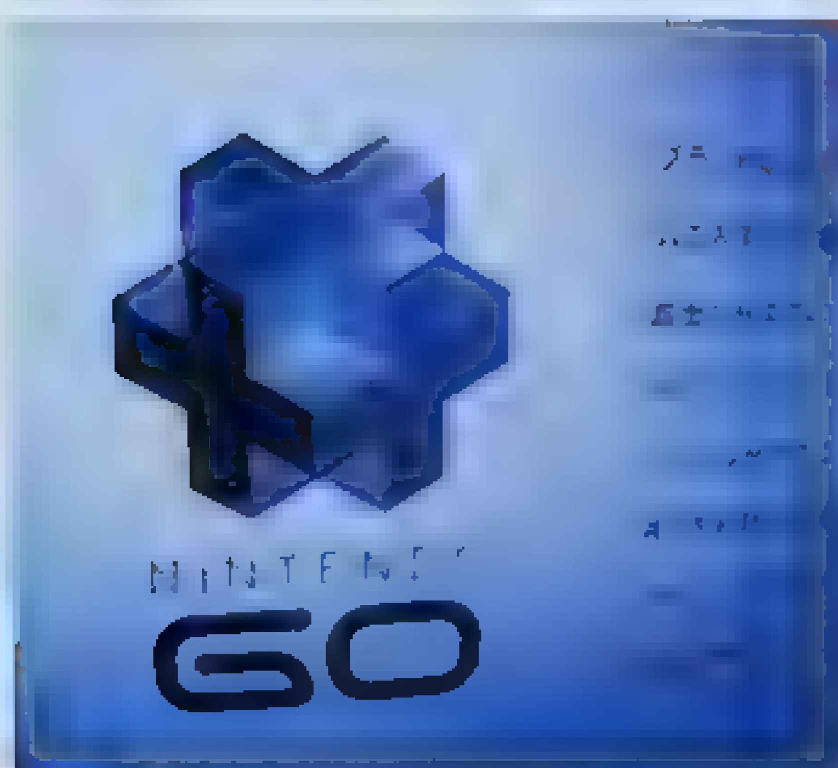
日本游戏大奖

CESA宣布，"CESA Game Awards"从2006年开始将会更名为"日本游戏大奖"。"CESA Game Awards"到目前为止已经举办了9届。

流言行

愚人节大号

Nintendo Go?



这张Nintendo Go的LOGO是在GDC大会期间流传出来的，据称将会是“革命”的正式名称与标识。目前这则消息的可信度无法考证，只是该LOGO的设计实在是非常专业，并且该图似乎是拍摄自某内部宣传资料，更是提高了可信度。不过若是你看过去年E3展前在网上流传的由FANS制作的超专业“革命”宣传片，恐怕就不会轻易相信任何所谓的“专业”设计了。



可信度 ★★☆☆☆

《最终幻想XIII》降临E3?

美国游戏杂志《EGM》的传闻板块中有一则报道称，Square Enix将会在E3展期间公开《最终幻想XIII》的预告片，并且该作将会是PS3独占游戏。由于之前和田洋一曾表示可能会在今年E3展上确定《最终幻想XIII》花落谁家，因此这则消息似乎可信度极高。不过在3月31日，Square Enix发言人对此发表了官方声明：“我们并未公开任何有关该作的消息，我想提醒大家，明天就是愚人节了……”。

FINAL FANTASY XIII

▲网上流传的《最终幻想XIII》LOGO，设计得非常专业。

可信度 ★★★☆☆

《光环3》明年3月发售?

美国游戏网站IGN称获得了内部知情人士的消息，《光环3》将于2007年3月发售。这一时间有点出人意料，因为今年11月应该才是《光环3》上市的最佳时机，微软需要这样一款巨作压制刚上市的PS3以及迎接圣诞商季。不过IGN认为，微软可能会选择PS3上市几个月后游戏青黄不接的时期，再利用《光环3》对其进行打压。

可信度 ★★☆☆☆

《恶魔城 双月》?

美国《GamePro》杂志的一篇报道称，Konami内部人士向他们透露，《恶魔城》的NDS新作副标题为《双月》(Dual Moons)。故事发生在1999年，德拉古拉伯爵再次复活，贝尔蒙特家族后裔贝尔蒙特·朱利叶斯将会与其展开世纪末的决战。本作的发售时间为2007年。目前Konami并未发表任何官方声明。

可信度 ★★★☆☆

《使命召唤》革命版?

Gotnext网站报道，Activision将会在“革命”上推出《使命召唤》新作，通过“革命”的特殊控制器带给玩家全新体验，并且该作可能将会是“革命”的首发游戏之一。本作的开发商为曾经制作了NGC版《真实犯罪：洛城街头》、《使命召唤：决胜时刻》等作品的Exakt Entertainment。虽然Activision和任天堂官方并未确认此消息，不过“革命”的手柄非常适合玩FPS类游戏，如果能够有《使命召唤》这种高品质FPS游戏，实在是玩家之福。

可信度 ★★★☆☆

《GTA》电视剧?

据报道，Take-Two最近注册了《GTA》相关的3个新专利，分别是：《GTA：罪恶都市》故事的游戏专利、游戏相关周边以及《罪恶都市》故事的电视剧和电影专利。这是否意味着我们很快会看到《GTA》的电影或电视剧呢?

可信度 ★★★☆☆

“革命”9月登陆欧洲?

西班牙某零售商工作人员透露，“革命”将可能于9～10月期间登陆欧洲。此内部人士表示，该消息是任天堂方面向零售商介绍产品上市档期安排时透露的。同一时期，岩田聪表示，“革命”可能不会在全球同步上市。按照以往的经验，日版和美版的发售时间将会大大领先于欧版，据此推测，“革命”或许将于夏季上市。

可信度 ★★☆☆☆

《GT赛车4 网络版》现身?

今年2月末，英国的Eurogamer游戏网站曾经报道了《GT赛车4 网络版》将于春季发售的消息，不过很快就在SCEE的要求下删除了此篇报道。最近美国《PSM》杂志报道，SCE将会在今年的E3展上展出PS2版《GT赛车4 网络版》的试玩。《PSM》并没有对该作具体内容进行介绍，不过之前Eurogamer曾有过相关报道。此前的《战神II》便是由该网站率先披露，其后同样是在SCEE的要求下删除了报道内容。因此目前该消息虽然并未得到确认，不过可信度相当之高。Eurogamer披露的本作的一些主要特点如下：

- 设置了全球排名的服务器。
- 可上传比赛Replay影像。
- 收录700多辆经授权的汽车(包括古典车和超级概念车)。
- 收录50多条真实存在的赛道。
- 最多支持6人比赛
- 可以进行线上语音对话。
- 可自定比赛选项。
- 单机游戏内容也有大幅变更。

可信度 ★★★★☆

《含光公主》为革命首发作?

据报道，宫本茂在接受瑞典某报纸采访时宣称《塞尔达传说：含光公主》将会是“革命”的首发游戏之一。目前任天堂并未对此进行官方表态，不过从目前的种种迹象看，《含光公主》虽然是一款NGC游戏，但由于已经确认将可以使用“革命”独特的控制器进行操作，因此确实很有可能成为“革命”的首发游戏之一。另外还有国外网站EvilGamerz的消息称，任天堂将会推出“革命”和NGC两个版本的《含光公主》。

可信度 ★★★★☆

育碧的“革命”暴力游戏

国外网站AMN宣称得到了欧洲任天堂的内部消息：育碧正在开发一款“革命”的暴力游戏。这是一款第一人称视点游戏，将击剑与射击结合在一起，游戏中将会有大量暴力内容，将会是成人向游戏。目前任天堂与育碧均未对此表态。

可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

漏税 17亿 日元

Capcom日前宣布将原本预计的740亿日元财年收入预期下调到640亿日元。在面向投资者的一份声明中，Capcom表示收入预期下调的主要原因是大阪税务局要求其补税17亿日元。大阪税务局经核查发现Capcom在2000年3月～2005年3月间少申报了51亿日元的收入，从而构成漏税嫌疑。不过Capcom对大阪税务局的评估表示质疑，并且表示将会提出起诉。

1000万次 下载

微软宣布，针对X360的Xbox LIVE卖场自从去年11月开通以来，下载数量已经突破了1000万次，85%的X360用户尝试过Xbox LIVE卖场下载服务。

4日销售30000台

3月23日，X360正式于澳大利亚上市。根据市场调查机构Gfk提供的数据，X360在澳大利亚上市当天午夜实际销量为1万台，其后的3天时间卖出了2万台，首卖当周4天内的实际销量达到了3万台，突破了之前PSP 2.7万台的记录，成为澳大利亚销售最快的主机。据澳大利亚Xbox事业部总裁David McLean透露，澳大利亚的X360发售前预订数量为4.5万台。

山雨欲来风满楼

——三大次世代主机E3前的最后赌战

文 [illegible]
编 [illegible]



■《上古卷轴IV：湮灭》在欧美媒体中得到了一致的超高评价

为期三天的美国GDC大会刚刚在美国加利福尼亚州圣荷塞的会议中心落下帷幕。这次大会的演讲主题空前丰富，可以说涵盖了当前世界电子游戏制作的全部热点问题。从大会的各种演讲主题中，我们就能看到每年各大游戏公司正在努力探索的方向。所以，三月举行的GDC大会也素有"E3风向标"之称，是业内权力斗争的舞台，更是E3即将出现的热点率先被曝光、吹风的大好时机。我们对五花八门的演讲主题做一个归纳总结，就可以看出2006年电玩产业的"三大流行趋势"——

- 以X360、PS3、革命为代表的全新次世代主机带来的机遇和挑战。
- 网络游戏、在线休闲游戏和无线(手机)娱乐产业进入高速发展期。
- 游戏和其他娱乐门类(特别是电影)的互相融合进一步加强。

大家来派对

首发危机渡过 多款大作压后

软件方面，微软当初在X360首发时着实经历了一个危机。特别是日本首发，居然只有区区6款首发游戏，而且《死或生4》等头牌大作缺席。这可以说是X360在日本首发销量惨淡的重要原因。如今距离2005年11月的首发已经4个月过去了，X360的软件阵容已经开始变得相对充沛起来。除了倍受好评，长期占据销量榜的《完美黑暗 零》、《使命召唤2》、《哥谭赛车计划3》等，近期最耀眼的X360新上市作品莫过于《上古卷轴Ⅴ：湮灭》了。"《上古卷轴》系列"是源远流长的欧美角色扮演游戏中的一支年轻的经典。《上古卷轴Ⅲ：晨风》曾经在Xbox创下了佳绩，但《湮灭》的降临无疑是真正意义上的轰动性事件。《湮灭》一上市，便勇夺各大游戏杂志和网站的高度评价，根据www.gamerankings.com网站的统计，本作在各大媒体的得分平均分为94.7分！美轮美奂的画面、进化的界面系统、史诗般的宏大剧情让所有人都进入了《上古卷轴》所缔造的欧美奇幻世界中。著名游戏网站Gamespot毫不犹豫地给了X360版的《上古卷轴Ⅳ》9.6的超高分；许多资深游戏评论人士已经指出，除非《光环3》这样的作品"出人意料"地在2006年推出，不然今年X360平台的年度最佳游戏大奖非《上古卷轴Ⅳ》莫属。





可以说，这样一款作品的异军突起为提振X360的人气无疑起到了助推作用。在超高品质软件的助力下，X360有望在E3之前再创销售佳绩，从而加大对索尼后发的压力。

此前一直困扰X360的供货紧张问题也传来了好消息。GDC前一周索尼官方确认PS3发售日期后，似乎刺激了微软的动作。尽管微软总裁鲍尔默表示PS3的延迟不会对360的既定战略造成影响，但与业界观察家指出的一样，360的当务之急是好好利用这个时间差，进一步扩大先发优势。总裁鲍尔默的原话是："在任何一代主机大战中，第一个卖到一千万台的主机总是能赢得胜利……难道我们不是更有机会达到这个一千万的目标吗？没错，我们良机在握。"于是微软在3月22日发布官方声明，表示X360的出货量将大幅提升，现有的X360三家代工厂商Wistron、Flextronics和Celistica(生产线都设在中国大陆)都将开足马力不间断地生产，努力将产能提升至此前的2～3倍！大大增加每周的出货量。微软Xbox部门总裁彼得·摩尔(Peter Moore)称他们的目标是"到今年六月，玩家将有超过80款X360游戏软件可供选择，还有更多新鲜下载内容和在线体验在Xbox LIVE上恭候。那时将是入手X360的黄金时期。"显然，这番话不但对X360的产能充满信心，更是直接公开了X360在E3后的暑期黄金档努力扩张，向一千万台发起冲击的雄心。

不过微软已经有了一个"一千万"了——那就是他们的Xbox LIVE卖场已经突破了第一千万个下载计数，成为Xbox LIVE高速成长的又一个里程碑。现在微软在整个主机大战中的地位还是比较有利的。因为他们手里还握有《光环》、《忍者龙剑传》等等此前Xbox上的超一流作品的续作没有发表。而已经公布的大作，比如《蓝龙》、《九十九夜》等日系大作也尚未上市，因此微软借助软件可以掀起的热点还是非常多的。只要这些作品能保证一如既往的高素质并且如期推出，那么微软"到今年六月，玩家将有超过80款360游戏软件可供选择"这句话将具有极其强大的杀伤力。

开发平台助阵 有望实现突破

早在2004年的GDC大会上，微软副总裁J Allard就曾详细介绍了名为XNA的游戏开发平台。这个解决方案将把下一代的PC(即微软新的Vista平台)、Xbox和X360软件开发环境整合起来，用从C++语言进化而来的C＃编程语言实现跨平台的开发。时隔两年之后，X360已经发售，而XNA也终于在GDC 2006上传来了新的消息。这次微软发布了DirectX 10的讲座，配合幻灯片的讲解，透露了很多Direct3D 10的最新技术和框架。一般的游戏开发流程都是这样的：在进行深入工作之前，设计师和脚本作家先设定好游戏的基础。在初始创意成形、游戏的大方向确定后，开发者们就必须针对游戏所在平台的硬件，着手解决技术性问题。结果就是认识到这些硬件的局限性后，反过来调整初始创意以适应目前的开发环境。一个游戏的总体概念会很快变成一个肥硕的庞然大物；而后面更具压力的新游戏项目又要开始前期策划了……这时，聪明的开发商就必须做出重要决定，将精力集中在设计的哪个方面，而把别的方方面面先抛到九霄云外。而在整个开发过程中，应该花多少时间在某一方面，而制作成本往往是做决定的主要因素。

今天的电子游戏，开发成本越来越高昂，预算也迅速膨胀，这样才能满足游戏玩家的需求和期待。这就给开发人员出了道难题：既要制作出长度适当、品质优良的游戏，又不能冒着游戏完成后满盘皆输的风险突破预算上限。由于技术可能性的千变万化，加上电子游戏的总量呈几何级数增长，许多开发人员不得不面对时间问题，而往往他们真正用于开发的时间比他们期望的要少。这就是XNA希望能减轻一些压力的所在，使开发者至少能少花时间在技术性问题上纠缠，和他们心目中的初始理念更接近些，而非处处受制于硬件。从繁重耗时的硬件问题上抽身而退之后，微软的XNA将有能力让开发者减轻负担，轻松上阵，做到最好……让电子游戏更具娱乐性，更加好玩——至少微软是这么声称的。

X360已经发售，大家都明白软件对一款主机来说无疑意味着血液。今天，许多开发商开发一款游戏，并在多个主机或平台上发售。这些游戏被称作"移植作品"。因为游戏在设计时，就满足了一定的技术上和表现上的标准，然后才根据各个平台的特点做出改良、优化。虽然有些开发商

先行一步，针对各个平台版本都已经有所准备，但是我们看到全平台游戏中真正能够挖掘出各平台独有潜力的作品依然是凤毛麟角。结果就是，玩家群体玩到的电子游戏，是一些中规中矩，能迅速地、容易地适应各个目标平台的中庸之作。

微软希望，有更多开发商能意识到各个平台的潜力，无论是在Windows环境下还是任何一款即将到来的次世代主机或平台上。这会掀起一场业界革命，许多开发商在XNA的帮助下，会更倾向于对X360所蕴含的机能善加利用。这或许就意味着更多游戏将成为X360独占作品，从而减少从PS3和PC移植过来的作品。而对于那些跨平台作品来说，开发商可以将他们中庸的标准提高许多，可以从为X360设计产品起步，然后再做修改，把顶级标准降到更为兼容的水平就可以了。最重要的是，XNA将成为开发者必备的工具，从而牢牢吸引住开发商，使之和微软的合作更为紧密。这就是微软凭借"软件巨人"优势为X360未来设计的如意算盘。

所以，我们或许在未来会看到一个有趣的现象：很多将同时登陆X360、PS3和PC平台的作品，将基于微软的XNA环境做原始开发……这对所有的主机制造商来说都是一个刺激，因为软件开发环境的好坏也是影响平台是否有好作品不断推出的重要因素。索尼目前为PS3提供的开发环境尚不完全明确，是否能一扫此前PS2开发困难的恶名，提供较为良好的配套软件尚未可知。

当然，这个美梦的前提是：微软必须苦口婆心地"教育"开发商，告诉他们会有哪些工具、这些工具能在哪些方面派上用场。而开发商也必须全情投入并做出反馈，帮助微软调整、优化并继续设计更有用更高效的工具。作为回报，这些工具和软件创新将帮助开发商开启一个前所未有的游戏新纪元，把我们带入真正的次世代电子游戏世界中去。最重要的是，开发商一定要拓宽创新理念，高瞻远瞩，领先一步，摆脱每个玩家都心知肚明的游戏业界的条条框框。

11月的肖邦

演讲不失火爆 终究未见猛料

在GDC 06上，索尼电脑娱乐公司的全球开发部总裁Phil Harrison作了题为"PlayStation 3：Beyond the Box"的主题演讲。这个演讲的题目非常惹眼，"Beyond the Box"无疑就是在露骨地暗示"超越(X)Box"。这与三年前PS2取得压倒性胜利后索尼轻松的说："我们将在后视镜里看微软和任天堂谁是第二"的语气可谓相去宵壤。这次索尼已经把微软视作是要超越的对手，而不是跟在屁股后面的竞争者。

因为Harrison是前SCE欧洲分公司的高级总裁和EyeToy的设计者，所以早在会议开始前1小时，会场的门口就已经铺天盖地了，足见索尼的号召力之大，人气之旺。当会场的大门打开后，媒体记者们立刻蜂拥而入争抢最佳的拍摄位置，接着开始争相拍摄展出的PS3硬件模型，这使得会场工作人员猝不及防。原本不允许拍摄照片和摄像的现场，因为再三阻止无效，只好让疯狂的老记们自由拍摄，不过只允许短短五分钟。

Harrison的演讲和去年索尼E3发布会的套路类似。一上来就倒背如流地回顾了PS家族显赫的历史，接着又谈了一些有关PSP的无关痛痒的事情。经过一番漫长的等待，Harrison嘴里终于出现了"PS3"这个让人振奋的词语。自从11月发售的消息官方公布之后，媒体都期待能从索尼口中得到更多的有关PS3的最新消息。相对于已经发售的X360消息的铺天盖地，PS3依然带有许多悬念，不甚明了。紧张刺激的一连串游戏演示之后，Harrison再度现身，介绍了类似Xｂｏｘ　ＬＩＶＥ的"PlayStation HUB"官方网络服务。他在一款一级方程式赛车的游戏演示里，向观众展现了三个玩家通过网络在游戏进行的同时还实时聊天。HUB的其他功能还包括在游戏的同时发送电子邮件或约战邀请。

Harrison强调："网络将成为未来电子游戏业的重中之重。索尼将建立一个覆盖全球的网络服务系统，致力于最终实现一个完全网络化的游戏市场。我相信游戏将很快为公众接受，并像电视节目一样家喻户晓。不久以后，人人都会象讨论一部精彩电视剧集那样讨论电子游戏。"面对XBOX LIVE！的稳扎稳打，PS3不能再次在网络功能上无所事事。

尽管这次在GDC的主题演讲一如既往地成功，吸引了很多媒体和玩家的眼球，但终究缺乏一些玩家关心的真正猛料——比如在E3颇受负面评价的PS3手柄将如何进化；最终明确的主机硬件规格、外观到底如何……等等。对于等待了太久了的PS系主机拥护者来说，眼看X360已经在热卖，对于自己力挺的索尼总希望能知道得更多一些。或许索尼是在为即将到来的E3大展准备弹药，再次掀起和去年一样的火热狂潮。

就如同那张音乐专辑《11月的肖邦》的名字一样，但愿11月到来的PS3会是一位风度翩翩、拥有独特艺术气质的钢琴王子，在指尖上下翻飞之间掀起一场华丽的游戏风暴。不过，笔者在这里再次提醒大家，在拿到最终的游戏之前，或者，至少在看到确定无疑的即时演算之前，SONY为PS3的机能所做的宣传或者演示最好先不要太放在心上，因为笔者至今仍对PS2发布时SONY放出的《最终幻想VIII》演示和PS发布时的那条恐龙演示记忆犹新。





不走寻常路

任天堂在GDC大会上也没闲着。社长岩田聪的主题演讲也同样是座无虚席。他首先概括并比较了公司近年来的系统销售情况，及公司在整个游戏市场中的定位和发展趋势。阐述游戏产业正面临着一波新的冲击，强调了NDS已经获得的成就以及今后如何继续一路高奏凯歌的策略。有些搞笑的是，他像讲授MBA商业案例一样地突然大谈全球软饮料巨头百事可乐出奇制胜的商业策略，告诉与会者这与目前任天堂所走的路线有异曲同工之妙，搞得台下的老美们一片笑声。

岩田聪接下来围绕NDS展开了一系列的演示和介绍。首先是著名的《脑力训练》，强调这款作品巧妙地利用游戏的形式刺激了大脑的活动。他声称公司花费了大量的人力物力，来研究脑电图扫描，通过仪器反复侦测玩游戏时人的大脑所受到的刺激。这段近乎科学怪人的幽默自然又是引得一片笑声。

接着是有关针对NDS推出的WI-FI网络服务的话题。他拿出了《动物之森》和《马里奥赛车》两款游戏，自豪地宣称目前全球体验NDS的WI-FI功能玩家累计已经超过一百万人。并宣称公司将继续延续这种大获成功的网络连线模式。显然这番言论和PS3演讲中强调网络功能的话如出一辙。掌机也进入了必须联网娱乐的新纪元。

然后是一些新作的演示，包括《银河战士：猎人》、《俄罗斯方块DS》、《新超级马里奥兄弟》和NDS上的"《塞尔达》系列"最新作《塞尔达传说：幻影沙漏》。这也将成为继《塞尔达传说：小人帽》登陆GBA平台后，NDS平台第一款"镇社之宝"的《塞尔达》作品。

接着就是比PS3还要神秘的任天堂新主机"革命"了。自从"革命"公布后，其机能到底如何就成为了一个最大的悬念。根据大部分消息灵通人士的意见，"革命"的机能将和X360、PS3不在一个层次上，充其量是一个NGC的强化版，它的卖点突出的是创新的游戏方式，也就是全新的控制器。在GDC前后，网络媒体IGN又传出了未经官方证实的"革命"硬件规格——可以说和X360、PS3相比，的确很难被划入"次世代"的范畴。

笔者认为，任天堂的这个决定完全是根据市场形势和对手的情况而作出的符合自身条件的决策。从任天堂的风格来看，其一贯以"好玩"为终极目标，NDS面对机能远远超出自己的PSP不仅未落下风，相反其常常严重脱销。此种在掌机市场得到成功的策略即使在主机市场只取得部分成功，能够抢到特定人群的特定市场份额，也可以看做是任天堂的胜利。老任在硬件规格上力拼微软与索尼绝对不是明智的选择：微软和索尼的主机不仅是在游戏市场争霸的主要武器，更是这两大巨型企业全球战略中的关键棋子，PS3如果取得成功，CELL就可以立稳脚跟；X360如果当上霸主，微软就可以占据全世界的客厅！在这两台主机上就算亏掉一些硬件成本，完全可以在战略大局上几十倍的捞回来！而任天堂显然没有这样的战略背景，它在NGC的失败上已经汲取了足够的教训，和世嘉的主机比机能还行，和索尼以及微软比机能前途就不那么妙了；避敌锋芒，扬己所长，专攻游戏的趣味性才是正确的选择！尽管另外两家已经不把任天堂看做是自己的主要对手，但是任天堂凭借自己强大的开发实力与一大把核弹级游戏品牌，从蛋糕上切下一块还是很有把握。

不过，话又说回来，尽管大家都说玩游戏不是玩画面，游戏本身是否好玩才是最重要的，但是恐怕在游戏相同的情况下选择画面更好的版本会是更多人的选择。尤其是在欧美，大行其道的FPS游戏显然会因为机能的限制而无法在任天堂的革命主机上充分发挥实力，当年N64上的《007黄金眼》奇迹不会再重演，老任至少在这个重要类型的游戏上会先输一招。

而岩田聪依旧没有透露太多有关"革命"的"革命性"消息。他首先表示"革命"的手柄突出了对人的亲和力，在设计上非常照顾玩家的心理需求，尽可能地以吸引更多人愿意参与游戏为主要追求。配合讲解，一些最终被弃用的手柄原始设定图片被展示在大屏幕上，有些的确是网络上曾经流传出来的概念图。最后就是去年TGS所展示的最终"遥控器"的样子。岩田聪最后再次声明了任天堂对游戏的理解，认为钱不应该花在追求画面上。

GDC此间传出的另一条有关革命的新闻就是，岩田聪在回答记者提问时表示"革命"将在今年年内正式推出，但不会采取像索尼或微软那样的"全球同步发售"的策略。

无论这届的GDC有多少值得关注的新闻，有多少[illegible]不为广大玩家所知的[illegible]，至少有一点是可以肯定的：今年的E3会比去年更好看。如果说去年在公布的信息之余，更多地是三大主机[illegible]的口舌之争，那么今年的E3大展[illegible]要看到些真刀真枪才行。微软凭借X360在去年年末的先发优势，已经累积了[illegible]即将上市的大作可以在今年E3上实机放[illegible]。如果索尼和任天堂不拿出点像样的主打软件回应，势必会在声势和人气上吃亏。所以PS3和革命到底会有怎样的全新大作demo亮相，是实机演示呢，还是又是一次让人真假难辨的CG演示？PS3准备了什么超强的杀手锏来重复去年E3的华丽演示么？或者会放出[illegible]的《光环3》新消息甚至演示么？

[illegible]一如日中天的X360[illegible]和任天堂必须在E3上拿出自己的主[illegible]真正的实力较[illegible]

NDS 右脑达人 加油训练员 ETC

让你的右脑再度动起来吧！



▲请根据最上方的时间选择正确的时钟表示。

随着《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练》(俗称"脑白金")在日本掀起了益智类软件的热潮，无数公司都开始跟风推出类似的作品。与Bandai正式合并前，Namco推出了《右脑达人 爽解！找碴博物馆》。现在，全新的Bandai Namco Games将再度推出《右脑达人》的新作《加油训练员》。

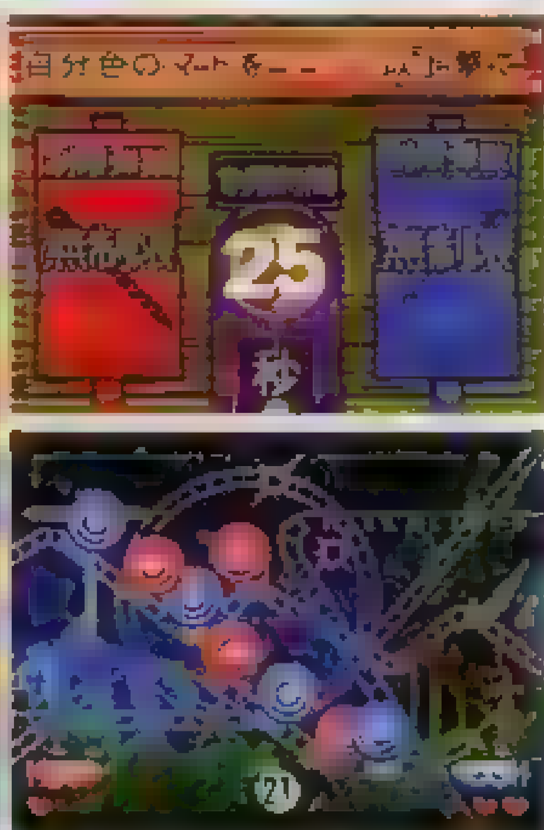
虽然说是益智类软件，但是实际上本作的形式更加类似于"《瓦里奥制造》系列"，都是一些简单的迷你游戏的合集。不过本作最大的特色就是在玩家连续进行这些迷你游戏之后，会从注意力、命中力、反应力、判断力、正确性和综合力这6个方面对于玩家的右脑发达程度进行打分，并给出独特的称号。

本作中关卡的总数超过了40个，而且支持NDS游戏下载共享以及1卡双人对战。对于玩家来说，无论是单人游戏还是多人游戏都能够找到乐趣！

［文：阿修罗］



▲游戏中玩家可以选择不同的能力测试方向。



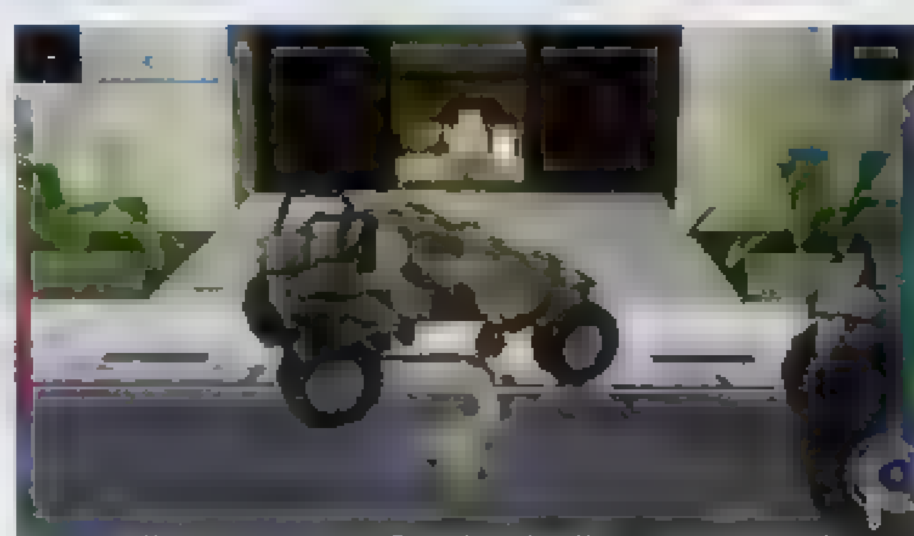
▲各种迷你游戏都属于规则简单却极具挑战性的类型。

PSP 救世主降临：阴影 A·AVG

Advent Shadow　Majesco　预定2006年年内　美版

吹牛大王救世主的再次降临

2005年，Majesco在Xbox上推出了一款"史诗级"的动作冒险游戏——《救世主降临：觉醒》。为了这部作品，Majesco特地请来了美国著名的科幻小说家奥森·斯科特·卡德来编写剧本，并邀请著名的摩门教唱诗班来演唱游戏中如同交响诗一般的插入曲，他们还专门研究了当今诸多流行游戏的成功要素，企图把它们全部融入这部作品中，把它打造成一部经典之作。然而，实际的游戏效果证明了Majesco的牛皮吹得太过了。原本游戏的诸多卖点实际表现都极为一般，系统更显得混乱无比。



▲和Xbox版一样，本作中也有很多交通工具。

PSP上今年就要推出的这款《救世主降临：阴影》是一部外传性质的作品，主要角色并不是《觉醒》中的救世主吉迪恩，而是曾经在《觉醒》中登场过的女性角色玛琳。PSP版的故事与《觉醒》有着密切的联系，如果你玩过前作且还能继续"忍受"下去的话，请不要错过本作。　［文：阿修罗］



▶目前看来，游戏的画面比较干净，场景设计得却有些简陋。

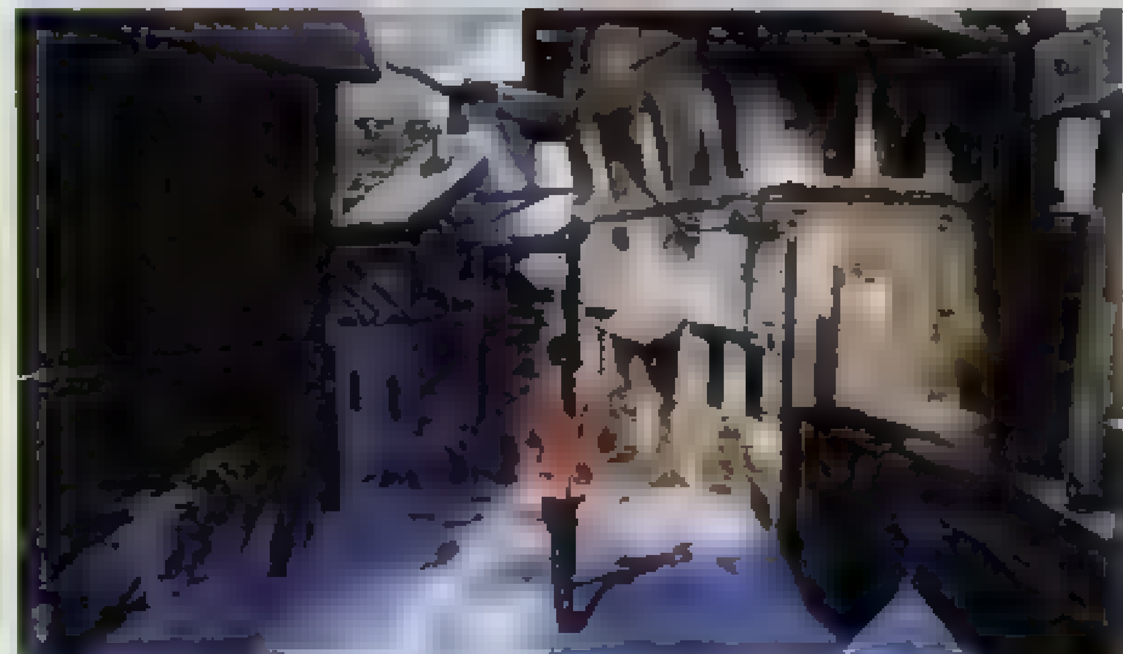


◀游戏也会和Xbox一样具有很多枪械可以选择。

Xbox 梦陨：悠长假期 A·AVG

四年打造的时空大冒险即将开始！







2000年发售的PC冒险游戏《悠长假期》获得了玩家的极大好评，因此在2004年E3展上，续作《梦陨：悠长假期》刚公布时立刻引起了人们的广泛关注，并因其出色品质被不少媒体评为"E3 2004最佳AVG"。这款冒险游戏开发至今已经有4年时间，其制作规模相当庞大，具有丰富而巨大的世界让玩家探索，故事上则是跨越了时间与空间。

游戏一开始，玩家扮演的是一位叫做Zoe的神秘女子。无论她走到哪里，脑中总会浮现奇怪的景象。Zoe会到道场中练习武术，这里是玩家掌握本作战斗系统的地方。本作的战斗节奏较慢，关键在于掌握时机进行攻击和防守。玩家无需担心必杀技、连续技之类复杂操作，因为你与对手之间的距离将会决定你的攻击类型。

本作的故事非常复杂。游戏一开始操作的是Zoe。Zoe原本只是要寻找他的男友，没想到事情的发展远远不像她想象的那么简单，在她所熟悉的世界背后居然还隐藏着一个神秘的魔法世界。十年前发生的一场事件将世界彻底改变，然而没有人记得到底发生过什么事。本作讲述的是3名主角和三个世界的故事。在你还没有搞清楚发生什么事的时候，故事就会从未来大都市突然转移到中世纪城市中。本作的主要流程大约为12～15小时，而实际上要完成众多的分支任务则需要35～40小时的游戏时间。

［文：星夜］

本作的三名主角



左：April Ryan

十年前，April Ryan的一场冒险改变了历史，十年后，那位天真的女孩已经成长为成熟的女子。April本以为已经彻底摆脱了她的过去，殊不知，命运正在与她开一个更大的玩笑……

中：Zoe Castillo

20岁的Zoe与父亲Gabriel一起住在卡萨布兰卡，不过正在攻读生物工程的她决定想要暂时离开，寻求生命的真谛。想不到，一场阴谋却将他卷入了跨越世界的冒险之旅。

右：Kian

Kian总是无条件地效忠于他的女主人，他的任务就是杀死那些视他的信仰如无物的人们。现在，他将开始一场令世界天翻地覆的冒险。他的信仰将会接受挑战，过去一直坚信的东西真的值得坚持吗？

PS2 大神 | A・AVG

大神 Capcom 预定2006年2月20日发售 日版

“神作”《大神》发售前最终报道



3月底《最终幻想XII》之后，你还打算玩什么日版游戏呢？如果你喜欢动作游戏和冒险游戏，我会向你推荐《大神》！即将发售的这款和风动作冒险游戏因为风格独特的缘故，已经受到了太多关注。关于它究竟如何出色，我们就不必多说了。今天为大家做一次游戏发售前的最终报道，为大家介绍游戏中第5个笔神——风神。

从以前的报道中大家已经知道，游戏的主角天照大神可以从十三笔神那种获得各种“画龙”能力。有了这些能力她就能够通过用画笔描绘各种图案来实现种种神迹。而风神的能力就是起风。风的作用自然是吹动一些不牢靠的物体，比如吹走树叶发现底下隐藏的宝箱，又比如吹来荷叶作为大神过河的平台等。

《大神》中的种种创意让人不由得联想到《塞尔达传说》，两者同样都需要玩家通过想象力去解开谜题，所以相信《大神》一定会让很多玩家感到满意的！

[文：阿修罗]



X360 战地2：现代战争 | FPS

战地风云由你一手掌握！

EA收购的DICE是一家技术实力相当强劲的制作室，他们开发的X360版《战地2：现代战争》比起之前的Xbox版有着脱胎换骨的进化。本作的单人游戏模式加入了“势力均衡”指示器，代表玩家的所在势力与敌对势力的军力对比。各个阵营都有固定数量的援军。玩家可以选择成为突击手、特工、后援、工程师、狙击手等。“Hot Swapping”系统是本作单人模式的最大创新，当你正在控制一名士兵时，可以指向周围的任何一位战友，通过Hot Swapping即时切换为操作这名战士。



▲看到这样的画面你应该明白所谓“照片级画面”的真正含义了吧！



▲游戏中可以使用的坦克、战斗机等各类载具共有30多种，武器有50多种。

单人游戏中还有一个挑战模式，这是一系列迷你游戏的集合，让玩家接受各种类型的挑战。单人游戏中有一个鼓励玩家连续杀敌的加分系统，能够连续迅速杀死多名敌人就会得到更多的分数奖励。在屏幕上有一个时间槽，若玩家没有杀敌时该槽就会逐渐缩短。在每一关最后，得到的分数可以用来对士兵进行升级改造，以及购买各种高级设备。 [文：星夜]

PSP 神秘岛 | AVG

MYST SEGA 预定2006年[illegible]月12日 日版

关键词是“经典”、“传统”和“便携”

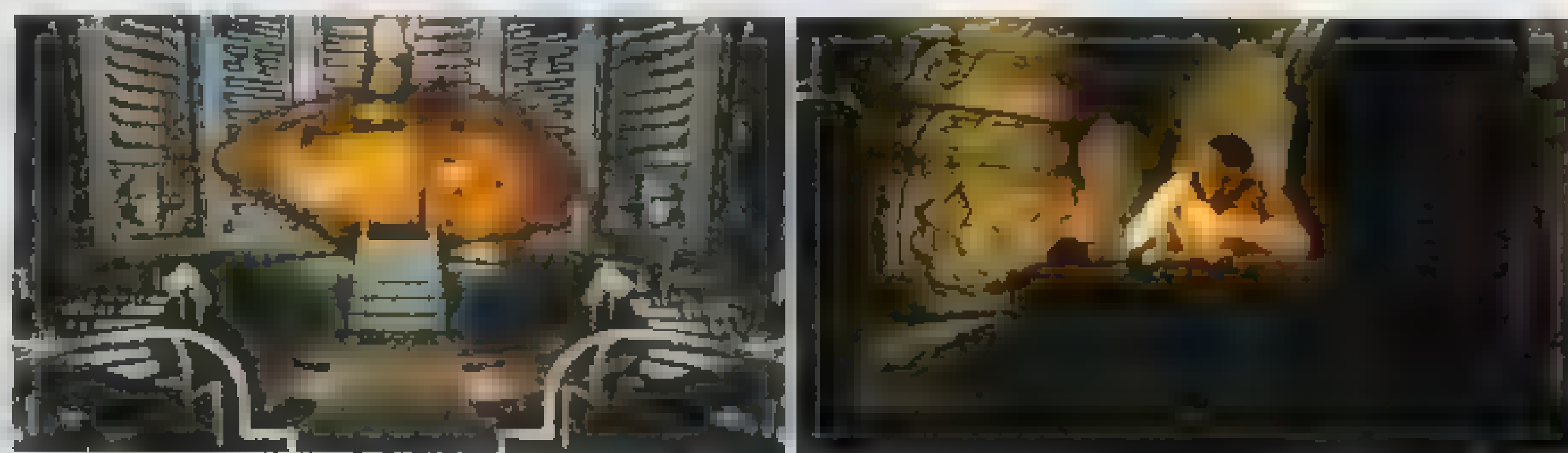


▲精美的图片是这个系列的特色，希望能够得到保留。

年纪稍微小一点的玩家或许没有听说过《神秘岛》(MYST)这个名字，但是如果你熟悉冒险游戏的历史，你绝对应该记住这个伟大的名字。自从1994年该系列第一部作品上市以来，该系列不仅开创了一种“神秘岛文化”，更创造下了惊人的销量。《神秘岛》是最早使用光盘作为载体的游戏之一。在其他电脑游戏依然在想办法如何提升画面的同时，光盘的大容量使得该游戏实现了用精美图片对于冒险世界的完美表现。《神秘岛》的玩法相对传统，是标准的AVG式玩法，玩家要在场景中调查各种线索以解开谜题。不过前文提到过的精美图片制作的场景经常让玩家宁愿在场景中闲逛也不急着解谜。

当然，《神秘岛》的制作公司并不是SEGA，不过现在SEGA即将把这一经典作品代理移植到PSP上。对于众多《神秘岛》FANS来说，这无疑是一个福音。希望SEGA在移植的时候能够处理好该系列一直存在的读盘时间的问题。

[文：阿修罗]



▲《神秘岛》的世界观相当复杂，玩家只有仔细探索才能发现全部秘密。

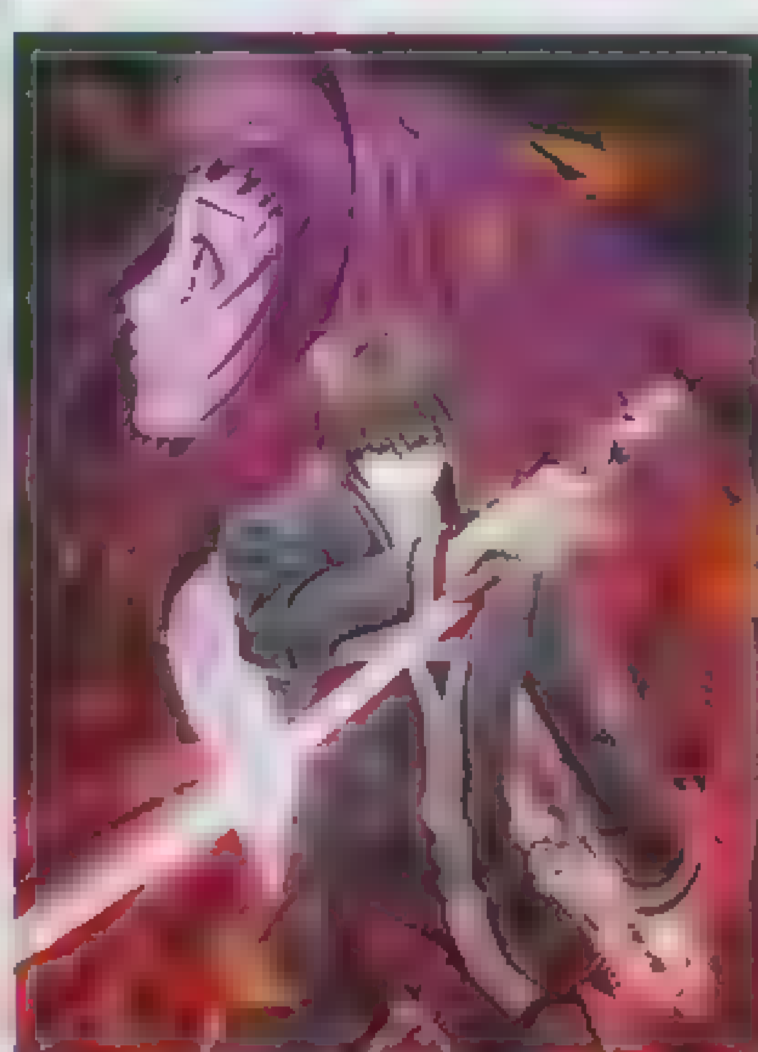
PS2 绯色的欠片 | AVG

绯色の欠片 Idea Factory 预定2006年7月 日版

一个神秘的村落 一段凄美的爱情

这是一个充满日本传统风格的世界。在日本深山的一个小村子里，回家探望祖母的高中生春日珠纪忽然遭到了不明生物的袭击，这时忽然出现的少年鬼崎拓磨前来解救了珠纪。导致这些怪物出现的原因，正是由于供奉于村落的诅咒的刀具“鬼斩丸”的封印被人解开了。于是，继承了玉依之血统的春日珠纪，必须与5名“守护者”一起，将被诅咒的刀具“鬼斩丸”再次封印。

本作是IF公司继《星星降下的时刻》后又一女性向游戏。玩家将操作女主角春日珠纪，在和阻碍封印的神秘组织周旋中，与5名守护者展开恋爱情节。虽然现在声优阵容还未公布，但IF已经确认将由著名声优为守护者们配音。



▲人设和视觉效果是本作的侧重点，IF公司力求为玩家展现一个唯美的世界。

[文：雨滴]



文 邪魔天使

TALES OF THE TEMPEST

风雨传说	Namco	RPG
NDS TALES OF THE TEMPEST	预定2006年6月8日	日版

《风雨传说》(以下简称《TOT》)的延期有些让人觉得意外，不知道是不是真的像之前传闻的那样是NDS卡带的容量问题，但以Namco的技术，这样的问题应该可以解决。不过就目前来看，游戏的人设的确让人有些觉得不适应，猪股老师在本作中的表现没有前几作来得好。游戏采用了卡通渲染，从目前公布的画面来看还算可以，只希望三线的战斗不要太麻烦就行。

缇尔吉斯·巴洛内 Tilkis Barone

年龄：18岁　种族：人类
性别：男性　身高：178cm
使用武器：大剑

远离阿雷乌拉的一个边境小国的王子，为了查明自己国家发生异变的原因决定前往阿雷乌拉的首都，途中他遇到了凯乌斯和露比娅。缇尔吉斯的剑技非常华丽，而且他也是个头脑聪明、知识渊博的人。



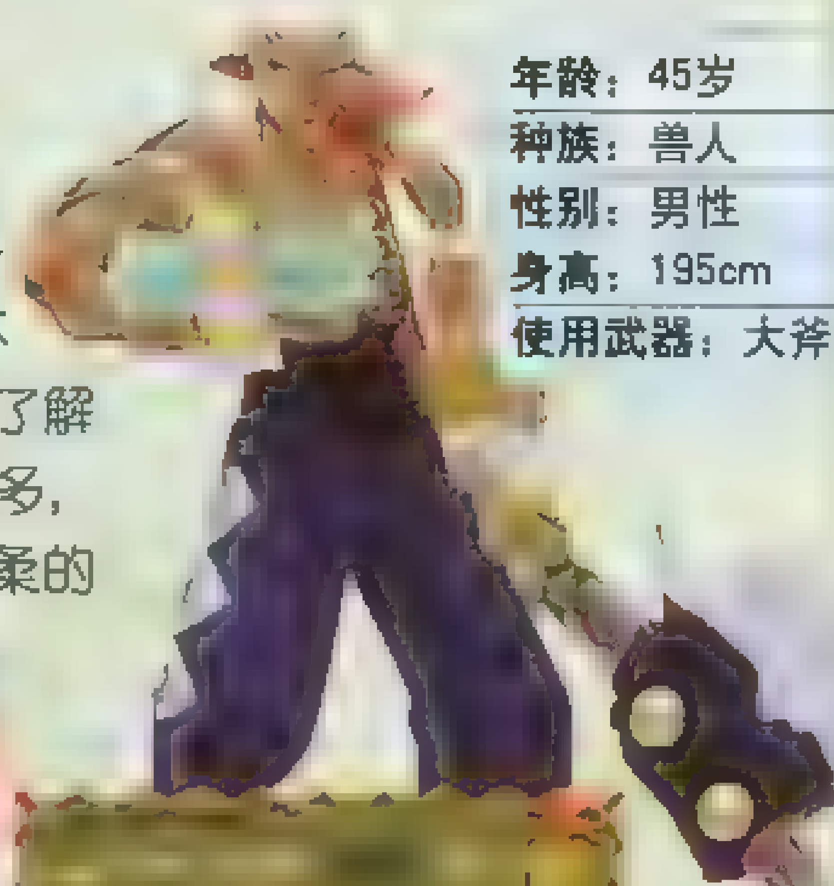


▲即使是在平时弗雷斯特也会表现出一个王子应有的气势。

弗雷斯特·雷德因 Forest Ledoyen

年龄：45岁
种族：兽人
性别：男性
身高：195cm
使用武器：大斧

移民到缇尔吉斯国家的兽人族的一员，作为缇尔吉斯的随从而与他形影不离，由于对首都周边的地理的事情非常了解所以也担当旅行的导游一职。他的话不多，看上去有些可怕，但实际上是个很温柔的



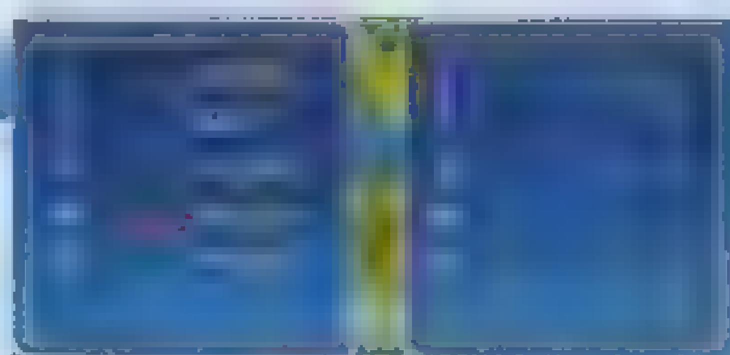
▲弗雷斯特的攻击方式极为豪爽，伤害也很大。

队列与行动

《TOT》的战斗系统采用了类似《重生传说》的三线战斗，与此同时也保留了系列传统的队列以及事先安排好同伴战斗中如何行动的要素。有了它们，不仅能让玩家更方便地制定战术，也能让战斗变得更加有趣。

队列

这次的《TOT》战斗不再像以前是4人参战，而只有3人。游戏中战斗的场地被划成了3条线，将哪个角色安排在哪条线上是有一定考究的，这对战斗将会产生很大的影响，所以根据角色的特性以及出现的敌人将各个角色设置好更能发挥他们的能力。另外，根据配置的位置不同给予各个角色的能力加成是不一样的，这也进一步印证了"根据角色的特性"。





▲根据角色所处的位置不同，获得的追加能力也不同。

行动

战斗中除了玩家自己操纵的角色，其他同伴角色是靠AI来进行自动战斗的，在菜单画面中可以对他们的行动进行设置。"行动"一项中设定他们的攻击、防御比例，"目标"一项中设定战斗中以哪种类型的敌人为目标，"术技行动"一项中设定特技和术的使用程度。在战斗中由于行动是无法更改的，所以在平时就是设置好，以免不必要的损失。



▲攻击和防御的比例对前卫很重要。

▲决定术和技的使用频率。



▲决定各个角色攻击哪种类型的目标。

料理

料理系统是"《传说》系列"必做必会登场的系统，这次的《TOT》也不例外。与系列其他作品一样，料理依然需要原材料，而且料理的种类也多种多样，其效果也是非常多的。不过在本作中料理系统与其他作品稍有不同，那就是要利用NDS的触摸屏，给人感觉像是在玩迷你游戏，估计效果越好的料理其操作就越复杂。



▲菜单与原料都齐了之后就可以开始做料理了。



▲10秒以内纵向划触控屏10次，感觉像是迷你游戏。



◀料理成功！不过如果失败了食材也就会浪费掉……

阿莉亚·艾克博格 Arria Ekberg

年龄：18岁　种族：人类
性别：女性　身高：165cm
使用武器：杖

所属教会的僧侣，对于教会迫害兽人族的行为持疑问的态度。最近首都发生了魔物袭击的事件，于是她决定独自一人前往解决。阿莉亚使用跟她身高差不多的长杖，擅长术攻击。





▲看场景这里应该是迷宫，难道这是两人第一次见面的情景？

WE SHAKE THE WORLD

10号，这是一支球队的王牌球员的明证。10号所代表的不仅仅是漂亮的球技和精彩的进球，那是一种从内心中驱使着我们努力奋斗的使命与责任。只要你身披10号球衣上场，那么你就一定得有10号的样子！现在的《WE》同样也面临着作为足球游戏领域的"10"才有资格面对的挑战。究竟是回归原点，还是究极进化？2006年4月27日，让我们共同期待！



世界足球 胜利十一人10 4月27日 震撼全世界！

文 阿迪&Couk

世界足球 胜利十一人 10	Konami	SPG
PS2 World Soccer Winning Eleven 10 预定2006年4月27日		日版
对应多人对战连接		推荐玩家年龄：全年龄

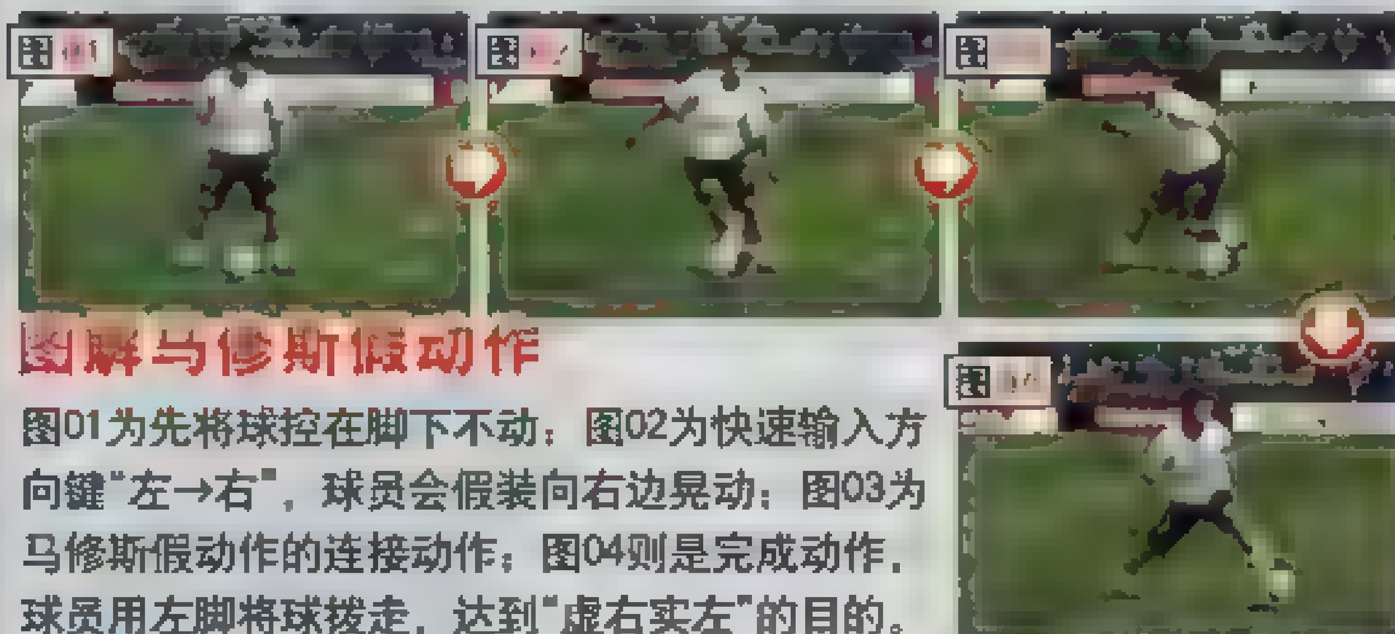
大势 细腻技术！

现代足球的发展是朝着一条融会贯通的道路前进的，但是究竟是技术重要，还是身体重要？这在现阶段的足球领域里就像我们在日常生活中经常听到的"究竟是先有鸡还是先有蛋"一样，是足球界永恒争论的话题。《WE10》同样也不例外。随着近年来的发展，世界各国越来越重视球员在对抗中第一时间的触球速率、压缩空间内的1对1能力等等技术细节。要想获得一场比赛的胜利，仅仅靠意志、体能、战术是不够的，如果每一个球员都拥有扎实的技术，在平时的技战术训练中注意培养团队凝聚力和专注精神，那么就能让球队更加接近胜利。近年来在欧洲主流联赛俱乐部中流行的"策尔弗青训教程"正是上述技术流理论的有力证明。《WE10》的大势就是细腻技术流，在游戏中你可以亲手操作小罗、小小罗、罗本、亨利等人，施展足以决定比赛胜负的致命突破。除此以外，《WE10》新增的"马修斯假动作"（マシューズフェイント）和"后撤步拉球假动作"（Vフェイント），以及重新恢复的R2横向拉球，将使我们最大程度发挥自己的技术优势。

超一流球星必杀技！

Matthews Feint / 马修斯假动作

何谓马修斯假动作？故名思义，这个假动作最有名的使用者是英格兰的斯坦利·马修斯爵士。在《WE9》中虽然首次加入了"上身晃动"的假动作，但由于变向的幅度不够大，并且在带球的过程中也不那么容易做出，所以在实战中的作用并不明显。而至于马修斯假动作，我们几乎可以断言这个动作将会给《WE10》球员一对一的环节带来新的变化。下面我们将对马修斯假动作进行分解讲解。



图解马修斯假动作

图01为先将球控在脚下不动；图02为快速输入方向键"左→右"，球员会假装向右边晃动；图03为马修斯假动作的连接动作；图04则是完成动作，球员用左脚将球拨走，达到"虚右实左"的目的。

操作方法 原地不动控球时快速输入与球员面向方向垂直的两个方向各一次。本动作要求球员带球精度必须在70以上才可以使出。

斯坦利·马修斯生平简介

生卒年月	1915年2月～2000年2月
国籍	英格兰
场上位置	右翼
曾效力球队	斯托克城（1932～1947） 布莱克本（1947～1961） 斯托克城（1961～1965）
曾参加世界杯	1950、1954
主要荣誉	欧洲足球先生（1956）



评价 作为英格兰足球的功勋人物，马修斯在1965年4月26日宣布退役的数周后，英女皇伊丽莎白就授予了马修斯爵士爵位。

技术点评 不要以为我们用了四张截图来解说马修斯假动作就说明这个动作"会很慢"，其实在实际的游戏中仅仅只是一瞬间的事情。这个假动作的关键在于球员虚晃动作的幅度比较大，如果防守球员同时做出上抢的判断，很有可能造成突破的局面。

V字假动作 V-Feint



操作方法 "R2+反方向键（做出后撤步拉球动作）→快速输入一个斜方向"即可实现"V字假动作"。

所谓"V字假动作"，其实就是以英文字母"V"的笔划来形容这种后撤步拉球再向斜方向推进的假动作。事实在这样的假动作在足球比赛当中经常出现，而且，《WE9》中使用R2的后撤步拉球就已经是"V字假动作"起始动作了，在《WE10》中只是连接了一个向斜方向推进的动作而已。

狡猾 快速开球！

就像天才与白痴一样，聪明与狡猾往往也就那么一线之差，这在足球场上体现得尤其明显。明白如何对主裁判察言观色，知道如何利用犯规，那么你多少也算是个聪明的球员。但是，如果你能够懂得“听”他的哨声，那么你绝对是个比聪明的球员更为狡猾的家伙。狡猾在这里更像是一个褒义词，因为规则面前人人平等，不是谁都能那么“聪明地”利用主裁判的哨声获益。在快速开球这一方面，亨利绝对是英超最狡猾的家伙之一，老对手们没少吃他的苦头。



快速开球操作

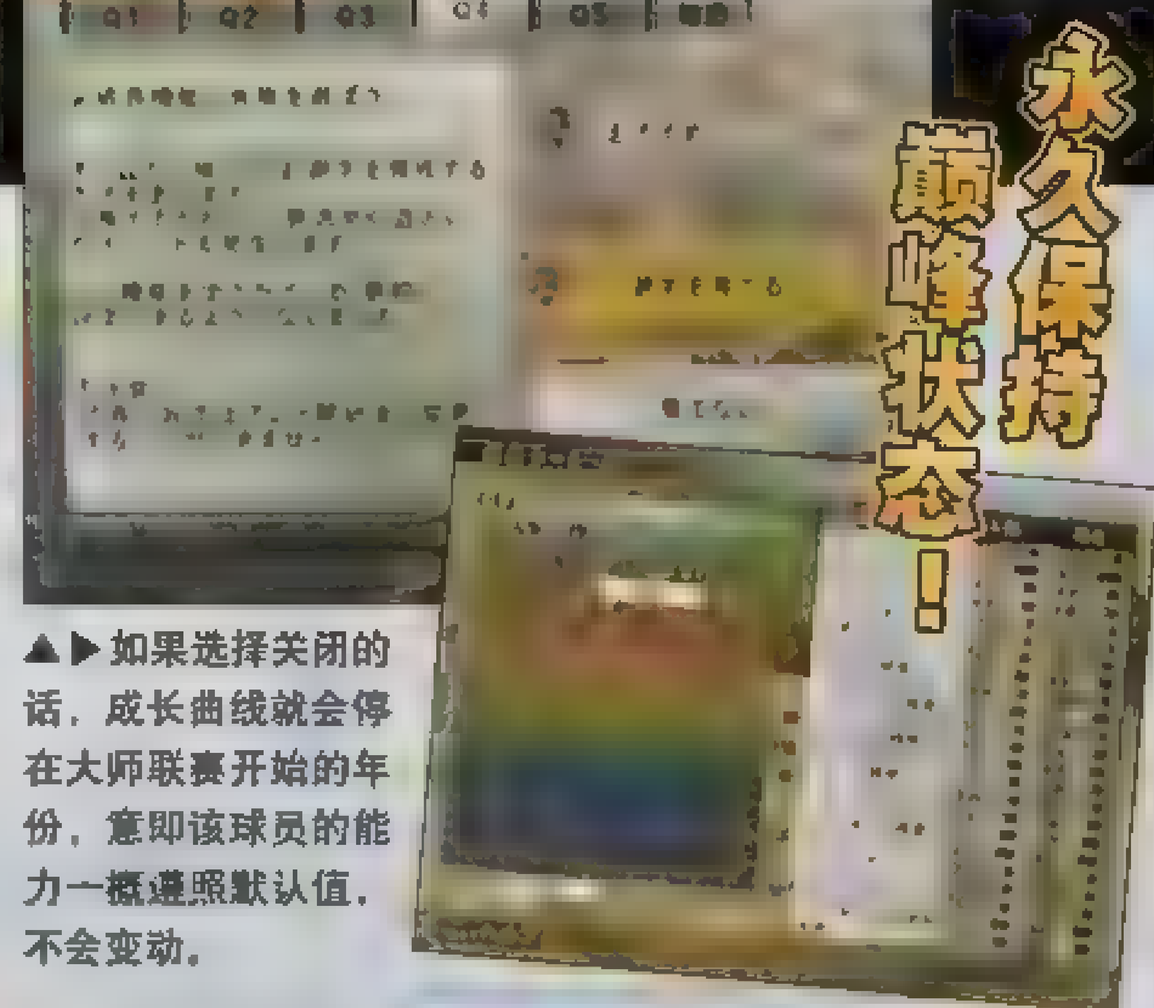
请大家注意看图片右下角的提示，在犯规后的一瞬间会出现“L1+R1”的操作提示。此时不会像系列前作一样进入黑屏，趁着对手阵脚不稳的机会给予其致命一击吧！

每当在新作中要作出改变时，Konami都会征询各路球迷玩家的意见，根据大家的建议将《WE》制作得更为贴近球迷玩家的需要。本次《WE10》的民意要求究竟是什么呢？它们分别是大师联赛中的可开关成长曲线和战术设定中的快捷设置。

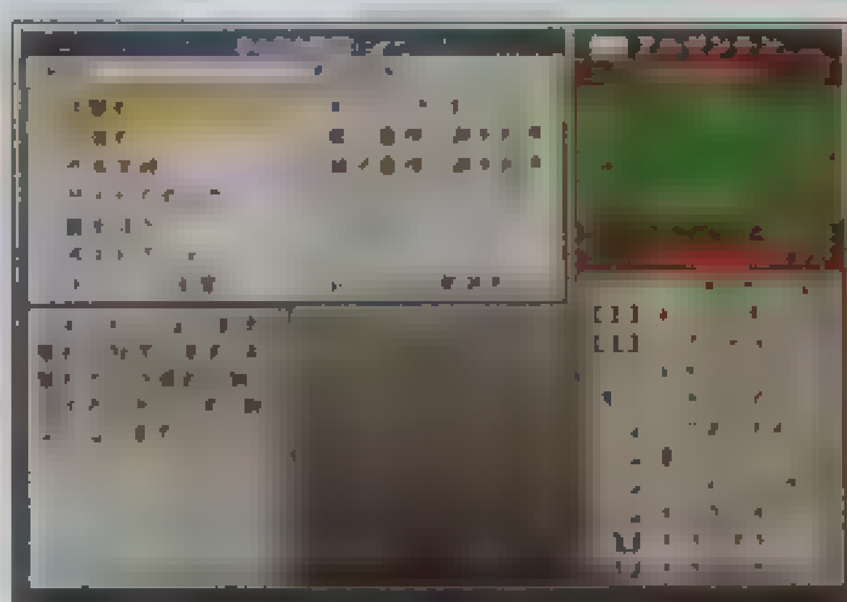
民意 细节变化！

大师联赛成长开关

通过培养玩家自己喜欢的球员，并组成一队自己的梦幻球队，这是所有球迷玩家心中共同的梦想。但是，一个球员的竞技水平不可能永远维持在巅峰状态，人的身体必须遵循自然规律。为了加强大师联赛的拟真度而加入的成长曲线，在新作中将设置为可开关。将之关闭的话，你的球员将永远不会衰老退役。在乎曾经拥有，还是经典留存，这全在于你自己的选择。



▲▶如果选择关闭的话，成长曲线就会停在大师联赛开始的年份，意即该球员的能力一概遵照默认值，不会变动。



战术设定快捷设置

没有记忆卡，每次比赛前都要调来调去，是不是让心急开踢的你觉得很烦呢？其实，在系列前作中就有类似的功能，只不过可供指定的条件太少，导致每次自动设置完后都让人无法满意。现在，本次新作将根据大家的意见将该功能进一步细化，同时也保留快捷的最大特色，务求让各位球迷玩家能够得心应手地设置自己的阵形与战术。

战术快捷设置

- ■侧重攻击
- ■侧重防守
- ■中央突破
- ■边路进攻
- ■纵深轰炸
- ■定点进攻
- ■拖后中卫

球员快捷设置

- ■核心选手人盯人
- ■主力起用能力强的选手
- ■主力起用状态好的选手
- ■增加攻击型球员
- ■增加防守型球员
- ■替换疲劳和受伤的球员
- ■比赛中自动换人

新丁 黑马军团！

从2002年韩日世界杯的情况来看，黑马们给传统劲旅都造成了不小的麻烦。这样的例子最明显的就是揭幕战的塞内加尔对法国。非洲对于远在东亚的我们来说，是一块古老而神秘的大陆。而非洲的足球带给人以狂野般的冲击和奇迹般的享受，就正如1996年亚特兰大奥运会决赛上尼日利亚先后击败巴西和阿根廷夺冠一样。本次2006年德国世界杯的非洲出线队伍和以往相比“面目全非”……几支被认为是热门的传统强队，比如喀麦隆、尼日利亚、南非等都无缘本届世界杯。《WE10》顺应本届世界杯的阵容，增加了4支新鲜血液，刚刚出炉的新球队。想了解本届世界杯的中北美和加勒比海地区、非洲的出线队伍吗？让我们一起来揭开她们神秘的面纱。



这是多哥自1962年加入国际足联以来首次进军世界杯决赛圈，效力阿森纳的阿德巴约将在世界杯上摧城拔寨。

胜利十一人10周年

距离《世界足球·胜利十一人》于1996年3月15日在PS上发售的第一作，如今已经过去十年了。今年是KCET官方认定的《WE》十周年纪念，并且为此制作了专门的纪念LOGO。2006年也是德国世界杯年，在今年推出的“《WE》系列”作品应该都会盖上这个十周年的纪念LOGO。

加纳

世界级中场坐镇

切尔西的埃辛、乌迪内斯的蒙塔里，再加上加纳队长阿皮亚，中场是加纳最值得夸耀的资本。



安哥拉

高速成长的黑马

尽管没有世界知名球星，但该队讲究整体，小组赛力压非洲雄鹰尼日利亚出线。谁还敢小瞧这一支世界排名最低的出线队——安哥拉？



上户彩VS.高家新吾

在3月23日的“胜利十一人发表会”上，日本著名艺人、号称“WE狂热爱好者”的上户彩与“《WE》系列”统筹制作人高家新吾进行了一场对战，[illegible]结果[illegible]彩依靠[illegible]次[illegible]《WE10》的代言人之一——日本国家队核心中村俊辅的左脚任意球1:1逼平了高家新吾的英格[illegible]

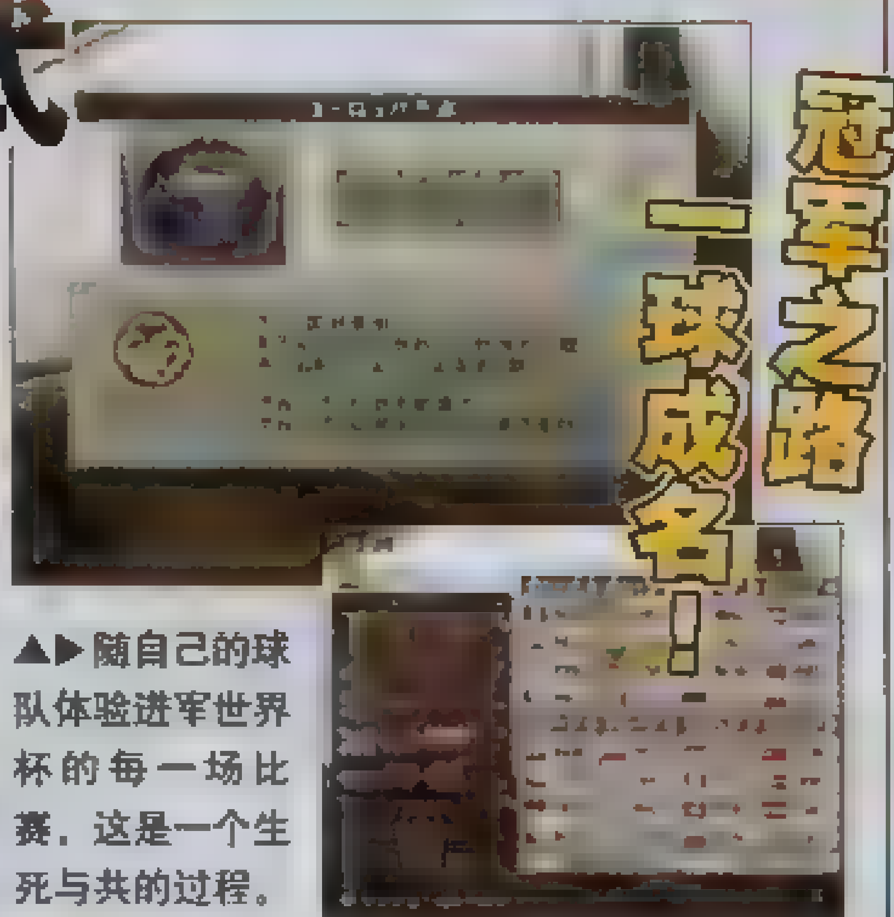
特立尼达和多巴哥

宝刀未老的约克

还记得九十年代曼联的黑风双煞吗？本赛季在悉尼联队大放异彩的约克能否谱写一曲老兵新传呢？



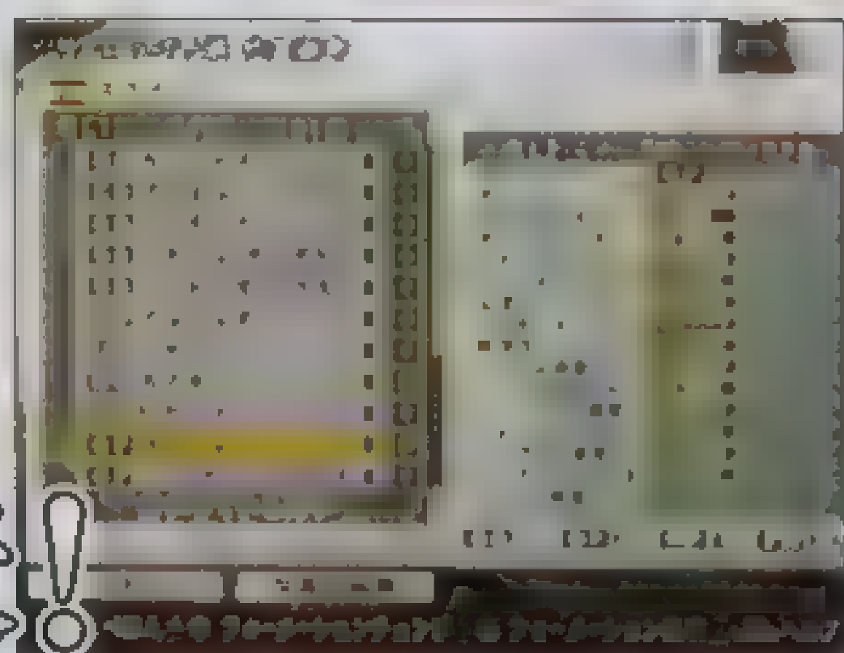
新模式 国际挑战模式



冠军之路 一球成名！

你是否还在为红旗无法在安联体育场上空飘扬而耿耿于怀？你是否还在怀念2002年西归浦那振人肺腑的万人大合唱？尽管我们已经永远地错过了2006年世界杯，不过，在游戏的世界中，在《WE》的绿茵场上，我们仍有梦想成真的那一刻——新增的“国际挑战模式”将让玩家们有机会使用自己心爱的球队从地区预选赛开始踏上向世界冠军发起冲击的征程，从球队的大名单到最后的首发阵容又或者是友谊赛的对手，都由玩家自己全权负责！在这个模式里，共有亚洲、欧洲、美洲和非洲四大赛区，每个赛区的预选赛赛制都不尽相同，四大赛区将总共产生32支进入决赛圈的队伍，接下来的赛制就和世界杯完全一样：从小组赛中脱颖而出，经历残酷的淘汰赛，目标就是世界冠军！

当然，完全针对日本玩家的“日本挑战模式”也依然存在，并且制作得将更加精良，在确定大名单时所有的球员都将可以看到他们的真实头像。



▲▶随自己的球队体验进军世界杯的每一场比赛，这是一个生死与共的过程。

圆梦 就在今天！

球星 梦幻对决！

▲▶西班牙+阿根廷+尤文图斯+巴塞罗纳，这样的混合编队会带给我们如何的震撼？这是名副其实的全明星组合！

新模式 随机组队模式

稍有资历的玩家应该还记得，在以往的《WE》作品里，“全明星赛模式”一直都是一个重要的组成部分。不过随着大师联赛的日益强化，这个模式也逐渐被“记忆卡对战模式”取而代之。不过，无论是“全明星赛”还是“记忆卡对战”，都会不可避免地出现出场阵容单一化的现象。现在，《WE10》的“随机组队模式”完美地解决了这个问题，在这个模式中，玩家可以将球队阵容的选择权交给电脑，让电脑从各个球队中随机抽选出球员组成球队，这样一来，每场比赛都会给玩家一种未知的新鲜感，“听天由命”的遭遇战是不是更加刺激呢？

制作人访谈 与高家新吾面对面

本作所追求的是游戏的乐趣

记者：“10”的理念是什么？

高冢：这次是对于“《WE》系列”过往作品的一次总结，是一款集大成的作品。我们的制作团队追求的是“真实的足球”，但也不会因为过分追求真实而影响到了游戏的乐趣。本作不会让各位球迷玩家在游戏时感觉到追求真实足球的压力。

记者：那么是否可以认为，这次在“真实”与“游戏的乐趣”两者之间，你选择了后者？

高冢：可以那么说，但这也是一个相对的问题，两者并不矛盾冲突。举个防守时的例子来说，游戏由于是浓缩了真实足球的90分钟，所以选手的失误率也相对较高。但是在真实的情况中，90分钟的比赛里你所看见的一些原则性的基础失误，比如冒顶、漏踢等等一些很基本的解围和拦截，是相对较少的。本作将降低一些防守上的失误率，之前我们的确是有点矫枉过正。



记者：在系列前作中，“空中二过一”中的吊球或长传是让人感到操作压力相当大的一个环节，很难去精确地控制它。在本作中这一方面会有什么改进吗？

高冢：这是本作重点调整的一个方面。这次的传球可以根据防守球员的位置来改变长传球的力量和轨迹，这是进攻一方的调整。（编：这是否可以理解为L1+△将拥有更多的随机应变？）而防守一方则会变得更聪明和反应敏捷，让整体趋于一个平衡的方向。



高冢新吾 PROFILE

神奈川县人氏，1991年加入Konami，现为KCET执行委员之一，“《WE》系列”统筹制作人。

记者：比赛的过程有些什么特点呢？

高冢：哈哈，我只谈一点。犯规相对前作来说变少了，而铲球的性能也有进一步的提高。裁判对于一些从侧后方而来，介乎于犯规与不犯规之间的铲球也会判得比较松。

这次的对战将变得非常有趣

记者：这次新增加了一些什么样的动作呢？

高冢：主要是增加了射门的动作，特别是凌空这一方面。以前在面对弹起的球时，无论你怎么按键都无法射门，会让人觉得很烦躁和无奈。这是因为许多凌空射门的动作带有危险性，如果身边还有队友和对手的话，系统是不允许使用这样的动作的。但是，本次新作针对禁区内的凌空射门做出了许多充实的调整。这将是“《WE》系列”史上最容易使出凌空射门、倒挂金钩的一作。

记者：那么以此理解，进攻方面是否就加强了呢？

高冢：是的。但不仅仅是进攻方面，防守方面也有同步的调整。这主要体现在一直被大家所垢病的守门员身





上。这次的守门员将与以往完全不同，作出了许多更合理的调整。比如当对方射门导致守门员脱手时，如果球弹到距离守门员比较近的位置，他会立即将球清出危险区域。形象点说就是即使守门员扑球后身体倒地，也要用手或脚将球从禁区内拨走或踢开。而且这次还增加了一个守门员用手将自己吊在门梁上的动作，来点即兴的表演嘛，呵呵。（编：当对方射门放了毫无威胁的高射炮时，日本队的守门员川口能活非常喜欢做这种动作）

记者：那么其他还有些什么新增加的动作呢？

高冢：那肯定要数马修斯假动作和V假动作了。前者让你看着是往左侧带球，但实际上是往右侧突破。而后者则是用R2+选手背后的方向键来施展。这些假动作在本作的边路突破时都相当有效。

记者：最后请您向广大读者说几句话吧。

高冢：这次，我们前前后后总共花了一年的时间来制作这款在PS2上集大成的《WE》新作。在世界杯年做这个，我个人认为是非常合适的。这次新作的主要改变都集中在对战方面，而“《WE》系列”的原点也是对战。请各位球迷玩家好好享受《WE10》的对战吧。



Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS

文 星夜

我们的下一个目标是——罪恶之城！

《彩虹六号》第一作发售后大获成功，可惜其后的续作个个都令玩家失望。如今育碧的蒙特利尔制作室从Red Storm手中接过了续作的开发工作，虽然更换了制作室，本作实际上才是原作核心人马的集结，制作团队人员多达150人，其中包括原作的高级制作人Chadi Lebbos和首席游戏设计师Maxime Beland。本作从2004年初就已经开始投入制作，而游戏开发过程中提出的最高要求便是：回归本源！

彩虹六号：维加斯	Ubisoft	FPS
X360	2006年9月1?日	

打造最强线上多人模式



多人游戏模式一直是"《彩虹六号》系列"最重要、最为人称道的部分。本作的多人游戏部分将会支持16人线上游戏，其中将会添加大量新模式和新的选项。在多人游戏模式中，善于利用掩体也将会是非常重要的。贴着墙壁行走时由于镜头切换为第三人称视点，这就让玩家可以更加清楚地看清周围环境。

在多人模式部分，除了人物的形象可以定制外，武器也有很多的改造选项，例如加上望远镜、手电筒、激光瞄准仪等。完成特定条件（例如爆头20次）会有更多的配件可以选用。本作也支持多人协作游戏模式以及二人分屏游戏模式。



模仿《光环》的自动回复系统

为了让更多对FPS不是很熟练的玩家能够更快上手，本作加入了类似《光环》的HP自动回复系统，玩家只要躲避到较为安全的地点一小段时间，HP就会自动回复，这样玩家就不用总是退回到菜单"Retry Mission"了。在本作中，善于利用墙壁等掩体进行战斗将会是胜利的关键，玩家可以向一些战术谍报游戏一样贴墙行走，这时画面会以第三人称肩后视点表示。此外游戏中还有类似防暴盾的防弹盾牌。首席制作人Maxime Beland表示，游戏系统将会更加倾向于"猫捉老鼠"式的战斗，没那么容易开枪射中敌人，而这也更符合现实中的情况。



▶贴墙时画面会以第三人称视点表示

灯光迷离的死醉铺

为了将拉斯维加斯这座著名的"罪恶都市"忠实再现，制作团队重点制作了最具标志性的"拉斯维加斯大街"（The Strip，被华人戏称为死醉铺），这里就是著名的赌城地带集中地。制作组将其中的4英里以惊人的细节度完整重现，大街两旁的数十家大型赌场、宾馆和午夜俱乐部多数都会在游戏中忠实重现，不过部分建筑的室内由于相关经营者的限制而无法原样复制。



好莱坞动作大师加盟

当然，对于这样一款讲究真实的射击游戏，逼真的人物动作必不可少。育碧重金聘请了好莱坞动作大师Aaron Gilman进行本作动作方面的设计指导。Gilman此前的代表作包括《黑[illegible]国》《[illegible]》《地狱男孩》和《地狱神探》等。

在本作的开发过程中，蒙特利尔制作室成立了一个规模相当庞大的动作捕捉制作室。在该制作室成立之前，蒙特利尔制作室一[illegible]出国到其它城市里进行动作捕捉测试，让人头疼的是[illegible]旦动作制作完毕后，想要进行修改几乎是不可能的。而动作捕捉制作室成立之后，制作人员可以一边调整一边制作，一直到满意为止。

▶人物动作极其逼真流畅，并且注意到了每个动作应有的速度感和力量感。

“我们将有最棒、最好看的动作！”——Aaron Gilman

育碧雄厚技术力结晶



本作采用了独特的游戏引擎，不是虚幻引擎3，也不是《幽灵行动尖峰战士》的引擎。制作团队目前仍对其细节严格保密。本作的AI水平极高，制作过程中有一名专门负责AI制作的设计师，这在育碧蒙特利尔制作室还是第一次。玩家在游戏中的队友会有不同的个性，对于不同的突发情况会有不同的处理方式。例如在进入一个房间时，Park会飞快突入，迅速将枪拔出，而Walters则是一边开枪扫射一边慢吞吞地进入到可能有恐怖份子的房间内。本作还有一名重要角色是Joanna，不过她在多数情况下只会在直升机上提供任务指挥。

源自《24》的剧情结构



本作的故事从墨西哥开始，至于为何转到拉斯维加斯目前制作组并未透露。本作的故事发生在12小时内，准确的说是从日落到日出。由于多数任务发生在夜晚，著名的拉斯维加斯夜景才能得以全面展现。制作组有很多人都是《24》的电视迷，这种紧凑的叙事方式给开发团队很大的灵感。游戏中不会有任何的剧情演出，而是通过类似《半条命2》的方式，让玩家在自己的行动过程中逐渐了解到整个故事。玩家扮演的是Logan Keller，其形象与《分裂细胞》中的山姆·费舍尔颇有几分相似。与他一起战斗的还有两位队友，一位是身材魁梧的Michael Walters，其武器也都是以大而重为主；还有一位是韩国人Jung Park，擅长狙击和电脑技术，在其肩部有一个PDA。



纸醉金迷的死醉铺大街尽收眼底！



这是实际游戏内的人物建模，其细腻程度令人惊叹。



伊莉丝的工作室 伟大的幻想	Gust	RPG
PS2 イ゛スのアト エクランファンタズム 预定2006年6月29日		日版
人数未定	记录未定	价格未定
对应周边未定		

文 猫太

グランファンタズム
ATELIER IRIS GRAND FANTASM

不久前，Gust曾经破天荒地与Banpresto联手开发了一款名为《魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女》的PS2作品。该作以天籁般的音乐与几位人气声优的歌声获得了不少玩家的好评。想不到在游戏发售后不到两个月，官方网站和各大杂志上纷纷打出标语——《伊莉丝的工作室》新作即将发售！自2004年的第一款改编成RPG的《伊莉丝的工作室》发售后，无论在系列FANS还是RPG爱好者当中都有着相当高的评价，自此以后，Gust公司便以每年一款新作的速度开始推出质量逐渐上升的作品，试图把《伊莉丝的工作室》进驻在RPG玩家群中。那么，作为2006年的新作，这款名为《伟大的幻想》的作品将会给予我们什么样的惊喜呢？下面让我们细细探讨。

Story



魔导书"艾尔斯克拉里奥"，传说中只要在全世界收集了8本就可以实现任何愿望的神秘书籍。有很多人为了追寻书本的下落巡回于世界的每一个角落，但至今为止仍没有听到任何书本的消息。艾尔斯克拉里奥便成为了一种遥不可及的传说。

主人公艾捷是一位专门以探索异世界为生的冒险者，人们称这种职业为"米斯特鲁丝"。他与青梅竹马的伊莉丝在一起，每天都从公会那里接受新的委托任务。有一天，他们打听到魔导书"艾尔斯克拉里奥"真实存在的消息。

这时，在安稳的生活中出现一个米斯特鲁丝的强劲对手。他们视艾捷为宿敌，并弃而不舍地紧随着艾捷他们的背后。在这个以兄妹为中心的对手当中，似乎隐匿着一些不为人知的过去。可以知道的是，像艾捷他们那样开始追随艾尔斯克拉里奥的冒险家多不胜数。

"收集所有的书本就能实现任何愿望"

以寻找魔导书"艾尔斯克拉里奥"为开端，发生在两个异世界之间的故事即将展开……

艾捷·邦海特 年龄：19岁



本作的主人公。职业是专门接受探索异世界委托的米斯特鲁丝。虽然在公会中的排名并不高，但所有同行对于他在这个年龄就能胜任各种艰难的工作表示惊讶。艾捷自小便失去了双亲，在青梅竹马的伊莉丝家中长大成人，现在二人同住在工房中。虽然表面上艾捷沉默无语，但内心却十分善良。每天过着漫无目的的生活，就算发现了传说的艾尔斯克拉里奥也是一个人躲在角落沉思。但当得知自己最重要的人踏入了残酷的命运时，艾捷的内心开始发生了巨大的变化。

伊莉丝·霍尔特纳 年龄：16岁



故事的女主人公。职业同样是米斯特鲁丝的其中一员。对于当时来说，属于炼金术士家族的伊莉丝经常成为别人的话题。由于还是一名初学者，只懂一些简单的调合，而在城镇中的家里也有一个小小的炼金工房。虽然在米斯特鲁丝中，她的炼金术还是微不足道，但因为性格活泼开朗，经常都会得到同行们的关照。寻找艾尔斯克拉里奥单纯是为了有趣，但她想不到，在前面等着她的将会是一个只有自己才能完成的伟大使命。

阿修·冯·亚本斯坦因 年龄：21岁

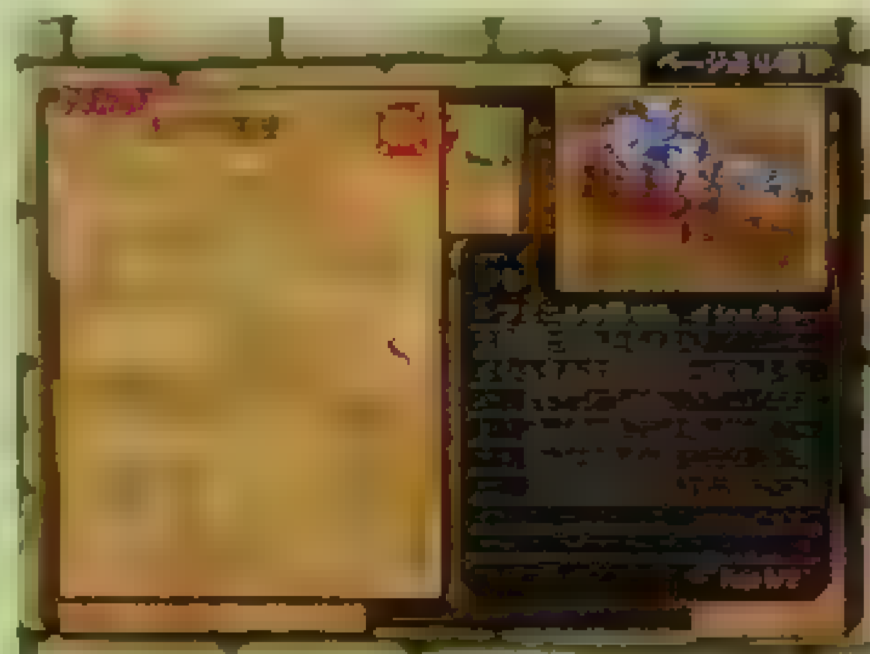


在世界中屈指可数的最高排名米斯特鲁丝，而阿修便是其中一名。认识阿修的人都会承认他是世界最强的男子。阿修自小便有天才般的资质，所有想要的东西都会用自己的实力去获取。但正因为这个世界已经没有任何能让他满足的东西，所以他一直在渴望着一个能解放这种无聊感的东西。本以为能在异世界找到答案后却发现那边也是无聊的世界。最后当他得知魔导书"艾尔斯克拉里奥"隐藏的秘密后，似乎开始了神秘的行动……

新系统详解

委托任务

作为米斯特鲁丝一员的艾捷和伊莉丝可以通过完成公会中的各种委托任务提升自身的排名。排名的作用是让玩家能够接受更高等级的委托任务，从而获得更多关于魔导书“艾尔斯克拉里奥”的情报。接受委托的主要地点是位于塞·梅鲁兹城市中的米斯特鲁丝公会，给予玩家的委托难度从讨伐BOSS、调合道具到寻找猫儿等种类繁多，但是可以肯定的是每个任务都将会与调查异世界相关。另外委托的自由度相当高，但偶尔也会出现一些强制的委托作为剧情的核心内容。



▲在选择委托时能够清楚地看到任务的主要目的、报酬和要求等级等各种各样的情报。

光辉之主

随着游戏的推移，玩家会获得大量的玛娜精灵庇护。他们这次不会只作为调合的助手，而是直接与角色们结合，成为各种各样的形态参与战斗。玛娜与角色们结合后，除了形态会发生改变外，所使用的武器和技能也会有所不同。而且就算是同一位玛娜，与不一样的角色结合也会成为不一样的形态，这就是光辉之主系统的魅力所在。



▲装备同一位玛娜战斗还会让它们得到成长，从而提升整体的战斗能力。

▼不同的合体等同不一样的职业，就算看起来是魔法型的角色也可以变成擅长物理攻击的强者。



战斗系统

“《伊莉丝的工作室》系列”的每一作都在战斗系统上进行相当大的变化，本作也不例外，新的战斗再也不是前作的ACTB了，而是全新的ACCB系统。其实这个系统是改良于ACTB后的新形式，把以前角色与敌人的移动头像改变成更醒目的卡片显示，令战斗变得更有战略性。而由于在前作中的Chin和Break系统大受好评，本作将会在角色们使用Break攻击延迟对手的时机后或使用多段的攻击技能给予敌人连续伤害后增加Burst槽，当Burst槽饱满时，玩家便可以发动Burst Chin Mode让角色使用各种强力的必杀技能，在一回合内对敌人造成巨大的伤害。



▲本作的战斗特效将会更华丽，如果游戏的读盘速度也能跟上肯定会更完美。

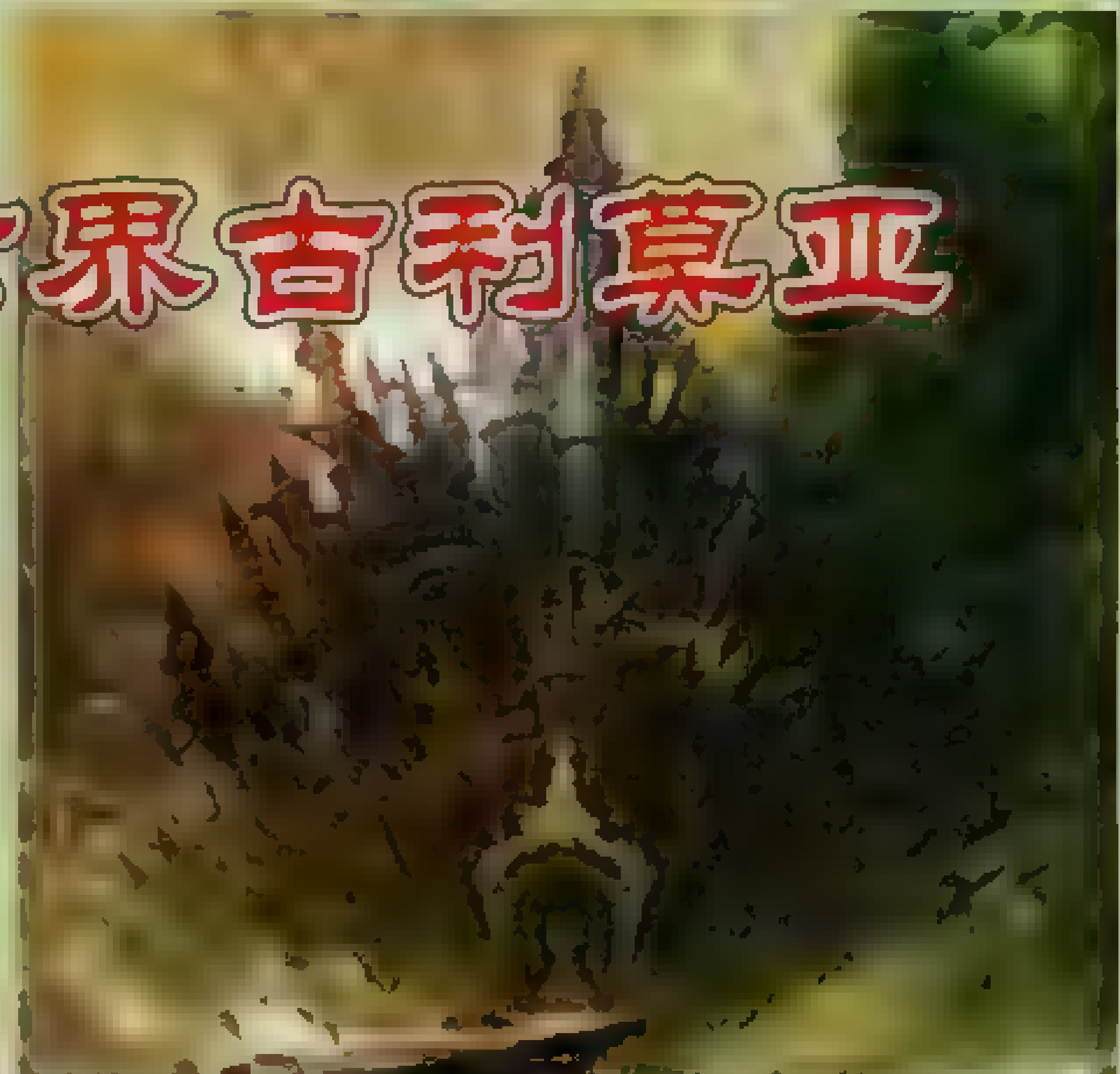
▼Burst系统是本作至关重要的战斗策略，因此拥有高连击技能的角色将会在本作大有作为。



世界鉴赏

古城世界古利莫亚

漂浮在异空间的一座古城，人们统称它为“古城世界古利莫亚”。在庞大的城堡中拥有钟楼和地下洞库等各种地区。古利莫亚同样是其兹族的主要聚居地。



探索者米斯特鲁丝

奈尔·艾鲁亚丝

年龄：15岁

一位性格开朗得有点令人厌烦的少女，同时也是米斯特鲁丝的一员。他出生于遥远城市的贵族家庭，可惜家族在数年前因未知的原因而没落。为了要复兴家族，他与姐姐二人便来到了塞·梅鲁兹。

但是在发现了艾尔斯克拉里奥的一刻，她与性格骤变的姐姐因吵架而分开了。在陌生的街道上漫无目的地迂回时她被艾捷收留，并一起行动。在故事当中通常是充当笑料的发源地。

异世界的冒险法则

▲在画面右上方的沙漏就是用于计算玩家可留在异世界剩余时间的仪器，当上方沙漏流尽后，玩家就会被强制送回原世界。

与系列前两作的最大不同点就是玩家在异世界冒险时必须遵循时间系统。在每个异世界中，都被拥有一种名为“雾”的魔法结界所覆盖，所以在探索经过一段时间后会强制返回原来的世界。因此玩家在探索的同时还要注意把握好移动的效率，并选择正确的行走路线。根据故事的发展，玩家经常要在同一个世界中反复冒险，因此熟记地形和路线对以后的故事也有相当大的帮助。

如图所示，在每个异世界的地图中并非只有千篇一律的分支路线和宝箱。既然是一个世界，那么在这些地图中还会拥有各种村庄、建筑、居民等具备独特色彩的东西。玩家可以在异世界中自由行动，无论你是挑战自己去讨伐各个BOSS、还是喜欢到各个村庄发展剧情、抑或追求速度一直往终点移动，在本作的异世界中都能够实现。



女神侧身像2 西尔梅娅	Square Enix tri-Ace	RPG
PS2 VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA	预定2006年6月22日	日版
价格尚未决定		

文 邪魔天使

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

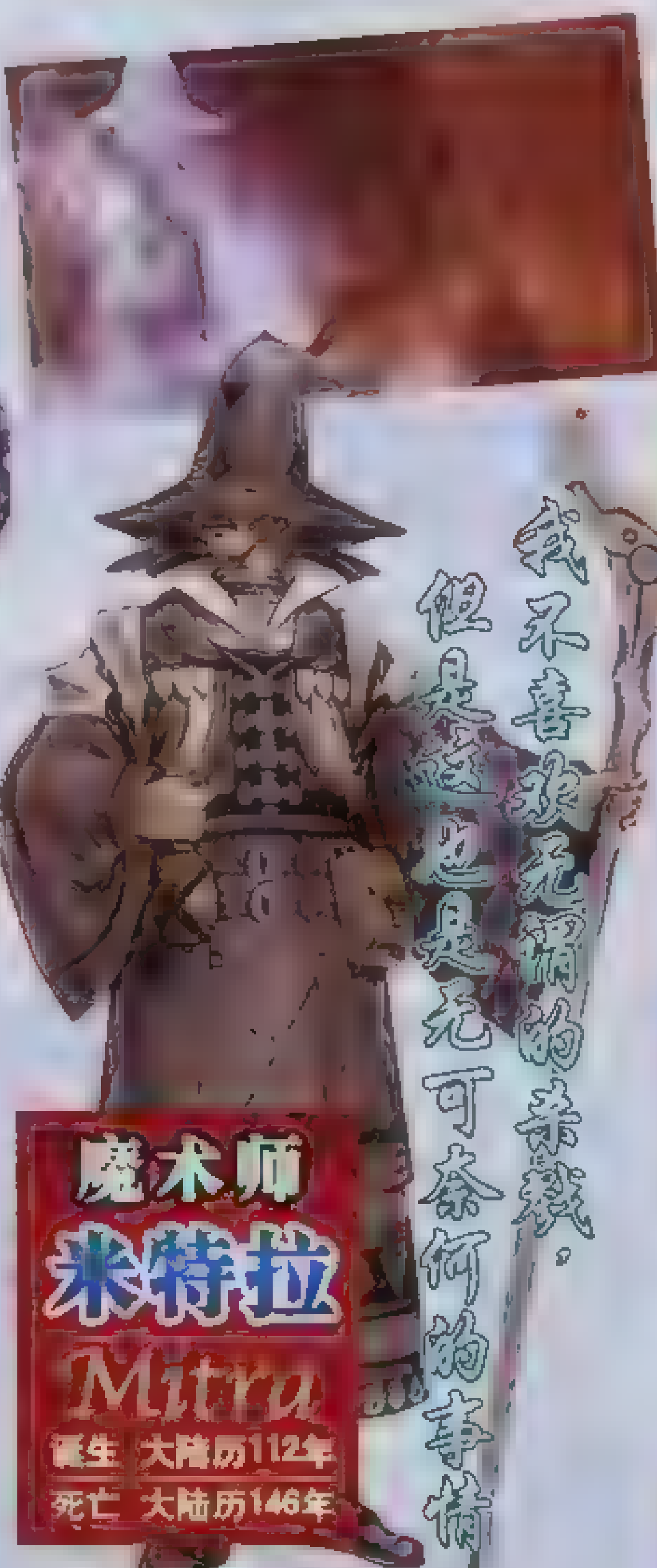
猛然间发现《女神侧身像 西尔梅娅》（以下简称《VP2》）的发售日其实已经并不遥远了，不过按照tri-Ace的习惯，说不定临时延期也是有可能的。就目前来说，游戏的完成度还是非常高的。这几天笔者沉浸在《VP》中无法自拔，目标是所有剑士拿上"咎人之剑"。扯远了，让我们回到这款作品。由2D变成3D的确是一个很大的变化，但相信tri-Ace不会让我们失望的。当然，现在最让我们期待的就是与《VP》之间的联系了，呵呵，越来越想玩到这款游戏了，好在时间并不长，现在就让我们一起来祈祷不要突然宣布延期吧。(^_^)



这并不是战斗，而是杀戮

轻战士 塞蕾斯 Celes
诞生 大陆历556年
死亡 大陆历583年

出生于拉森，参与过将全世界都卷入其中的"卡米尔丘陵战役"，所属迪万王国军队，"卡米尔十七将"中的一员。由于其剑技高超，所以人称"斩铁姬"。战后与拉森领主结婚，但在丈夫不在的时候拉森受到罗塞塔王国的进攻，最后被俘。在之后的一年战争中加入了罗塞塔王国骑士团，被人称为"黑光将军"，其名号让迪万军闻风丧胆。她为什么要对迪万兵刃相向至今是个谜，她最后死于自己妹妹的弓箭之下。



我不喜欢无谓的杀戮，但是这也是无可奈何的事情

魔术师 米特拉 Mitra
诞生 大陆历112年
死亡 大陆历146年

曾经在位于南方的芙雷亚加尔德担任将军，凭借自己的智略他一次次击退了大陆各地的侵入者。但他的手下设计陷害他，让他担上了叛国的罪名，在受到严刑拷打后悲惨地死去。死后眼睛被挖去，耳朵也被割掉。



瓦尔基里与战魂

移动与行动

本作的战斗分为移动和攻击两种模式，战斗是从移动模式的状态开始，当接近敌人后就会进入攻击模式。移动除了普通移动外还可以利用滑铲冲到敌人队伍中，由于敌人的攻击范围一般都比我方广，所用活用滑铲是很有效的。当接近敌人后就进入攻击模式，与前作一样，PS2手柄的4个按键分别对于4名角色，按下按键相应的角色就会发动攻击。



▲当看到敌人后先靠近敌人。



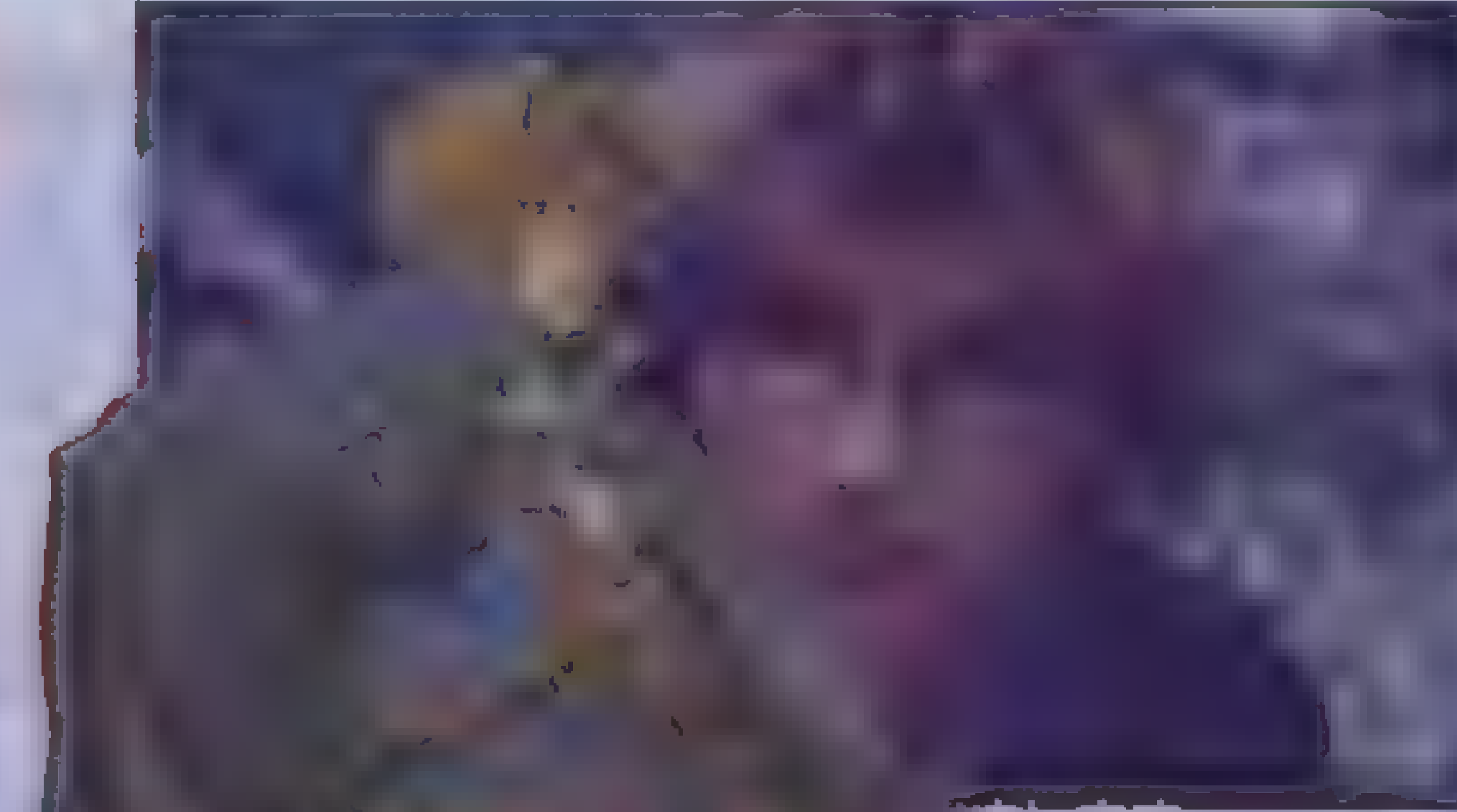
▲可以4人同时攻击，但要注意时机的把握。



魔术师 法兰特 Farant
诞生 大陆历554年
死亡 大陆历581年

这样一直战斗下去，也算是一种浪漫吧

出生于拉森，大陆历581年发生的一年战争中他集合了败走的拉森残存部队奋力抵抗罗塞塔王朝。他率领的部队虽然人数很少，但个个都是精锐，据说罗塞塔军为了战胜只有100人的法兰特部队曾请求过援军。但是，在战争末期，他死于罗塞塔王国骑士团"白光将军"之手。数月后拉森解放，但是他却无缘看到这一情景，只能抱憾终生。



翱翔天空的羽翼啊，请指引我吧！

理查德·瓦雷斯 Lezard Valeth

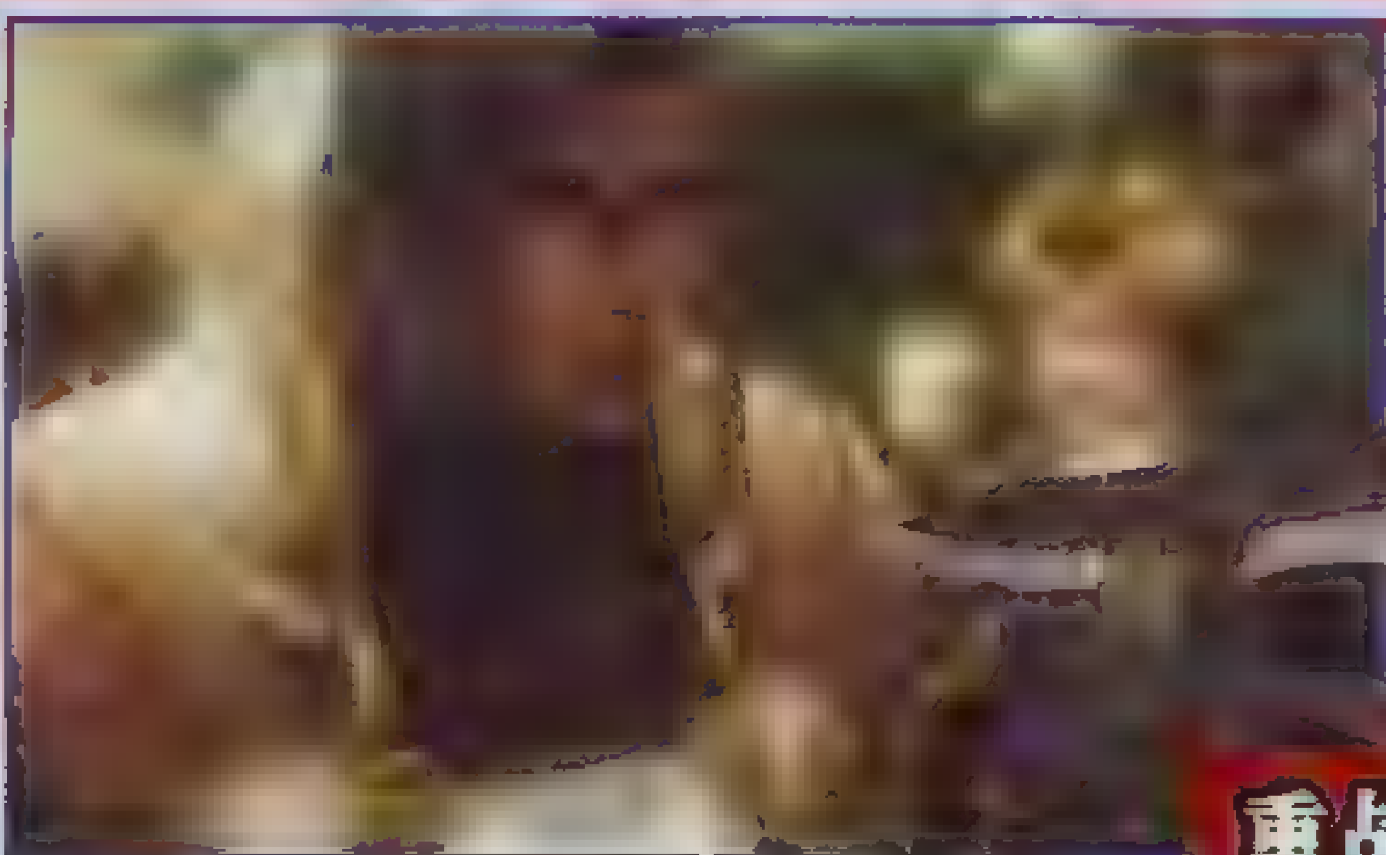
年轻有为的天才魔术师，现在在王都迪万从事研究工作，由于某个事件救了阿莉莎一行，之后与她一起展开冒险。理查德拥有强大的魔力，从他那深邃的瞳孔中没人能看出他真正在想什么。



我只是想获得自由

弓斗士 莉莉亚 Lylia
诞生 大陆历730年
死亡 大陆历752年

出生于克雷尔蒙菲兰，据说出生的时候受到了芙莱娅女神的祝福所以被人称为圣女。在与克雷尔蒙菲兰国王的[illegible]中她忽然失踪，[illegible]年后找到了她，但她的精神已经不正常了，最后她在国王面前自杀。



◀迪兰是个沉默寡言、坚持原则的人，当他面对阿莉莎时却又会显出自己温柔的一面。

如果不效忠公主就滚!

重战士 迪兰 Dylan

侍奉西尔梅娅的战魂之一。他曾是150年前效忠于迪万的重战士，虽然说话粗鲁而无礼，但实际上是个心地善良讲忠义的热血汉。他非常热爱自己的王国，任何行动都是以"为了迪万"为第一条件。

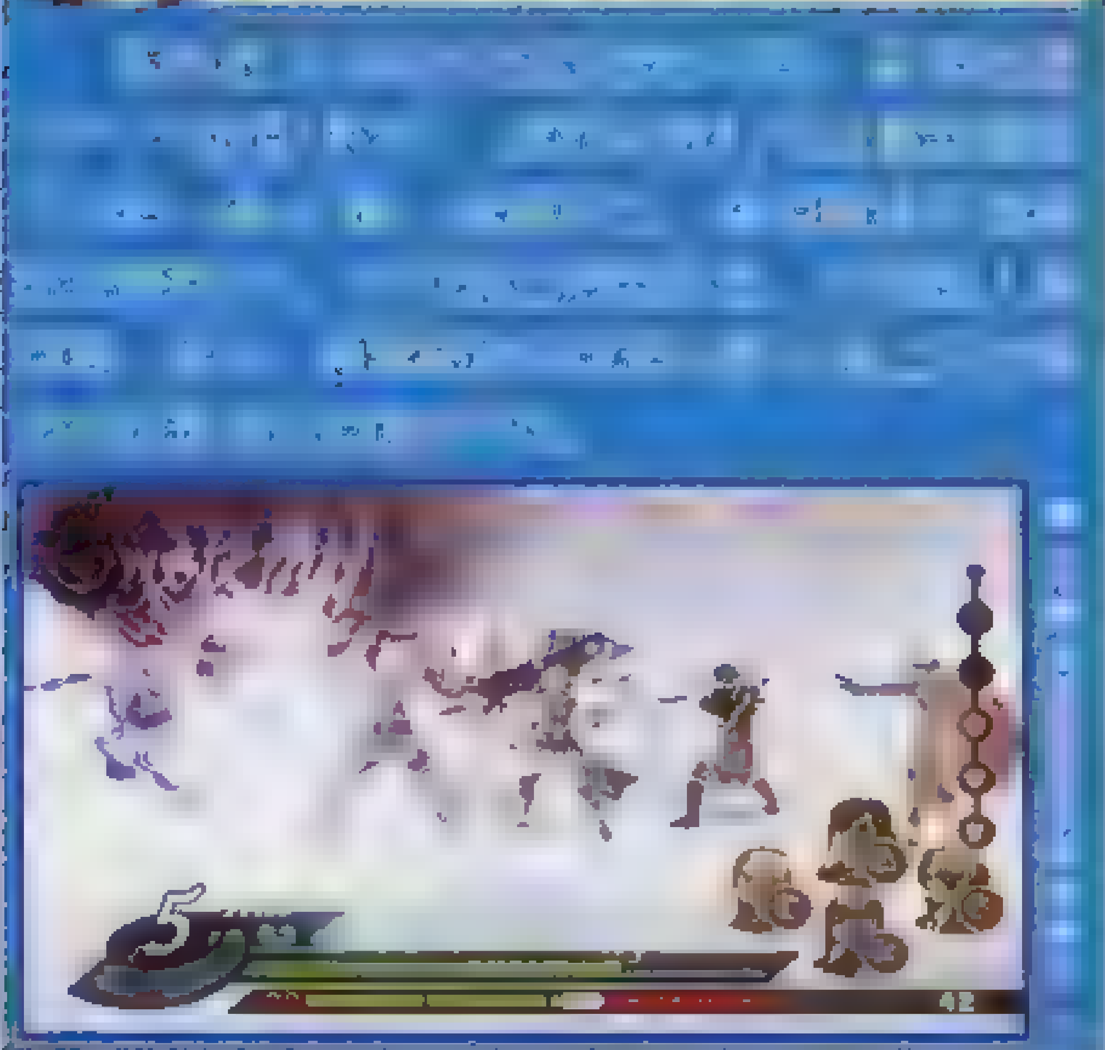
蕾奥涅 Leone

这个世界是没有完美的东西的。



神秘美丽的黑发女剑士，活跃于世界各地的赏金猎人，拥有敏锐的洞察力。在一次探索遗迹进行盗宝时偶遇阿莉莎，对其很感兴趣因此加入了队伍。虽然是一名女性，但战斗力超群，在以男性为主的队伍中她就像阿莉莎的姐姐一样照顾她。

AP（行动值）系统





空中连击

某些魔法和一些角色的攻击击中敌人后会带浮空效果，此时敌人处于无法防御的状态，如果这个时候受到攻击就会形成空中打击，当受到连续攻击时敌人身上就会掉下紫炎石，紫炎石可以回复AP，所以在战斗时应该尽量将敌人打浮空。



◀对浮空的敌人进行连续攻击就会掉下紫炎石从而让AP回复。

直击系统与奖励槽

本作战斗中敌人是以小队的形式出现的，每一个小队都有一个小队长，小队长比其队员要强，但如果击败小队长的话那么就会直接取得战斗的胜利。

画面右方由一串圆形的珠子组成的一条槽是奖励槽，战斗开始时奖励槽处于满值状态，当进行移动、攻击等行动后会减少。战斗后奖励槽剩下的值越多那么就会获得越多的奖励经验值。所以配合自主系统，尽快结束战斗就会有更多的好处。



▲小队长一般都很强大，而且有的处于后列位置。无视周围的杂鱼，集中攻击小队长，那么就可以尽快结束战斗。



◀击倒小队长就会直接取得胜利，这是快速结束战斗的好方法。



▲击倒小队长就会直接取得胜利，这是快速结束战斗的好方法。

■与蕾奥涅……他们两人到底有什么关系呢？

鲁法斯 Rufus

别耍那些雕虫小技了。

擅长使用弓箭的弓斗士，故事一开始阿莉莎在港町佐尔迪与其相遇，成为了阿莉莎最初的同伴。长相帅气，但却是个嘴巴恶毒的家伙，不过性格直爽。



▲本作中阿莉莎所发决之技的名字与前作中雪娜斯一样，都叫"尼伯龙根之戒"。



决之技



……最有效的手段。

文 阿修罗

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 Namco Monolithsoft RPG

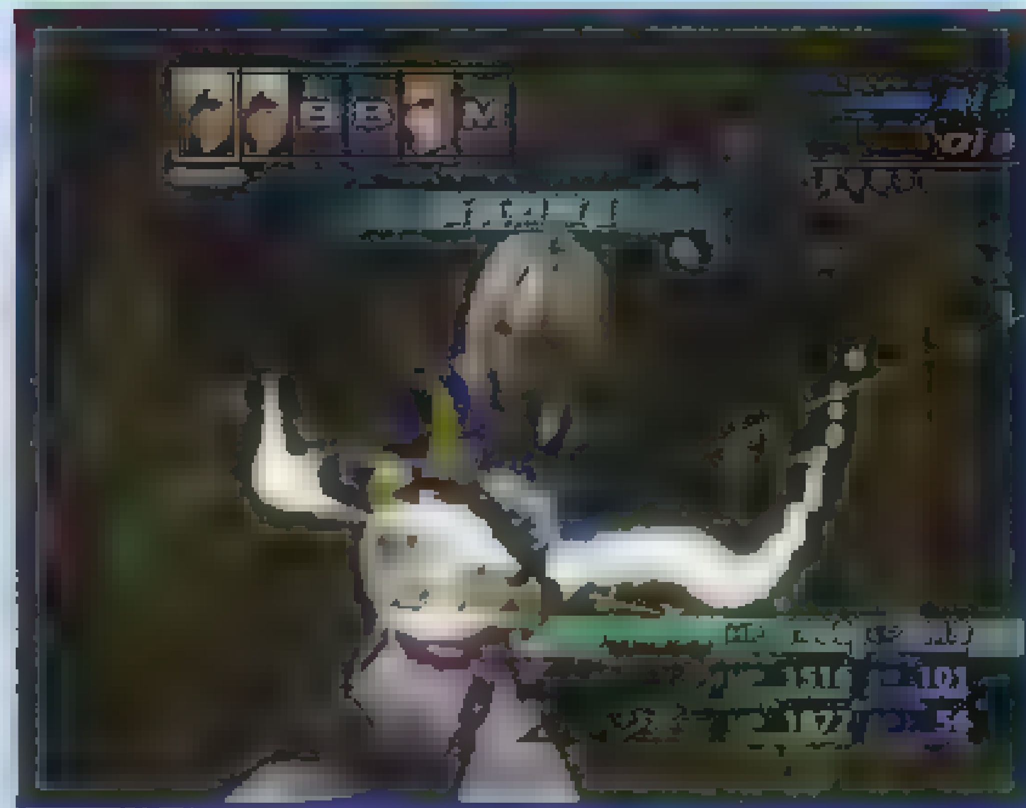
PS2

Xenosaga EP.SODE III ツァラトゥストラはかく語りき 预定2006年7月6日 日版

对应周边未定 推荐玩家年龄 15岁以上



终于，主角队伍中的又一个重要角色公布了。他就是充满了不解之谜的卡奥斯。而随着T-elos的情况进一步明了化，KOS-MOS的最新造型等重要情报的公布，游戏的发售日也越来越近了。相信在今后一段时间里，本作新情报的公布速度会逐步减慢。直到7月6日，“神作”就会降临，给我们带来三部曲的完结，又或是万年传说的开始……



卡奥斯

声优 保志总一朗



外表看上去只有16岁，时常显露出忧郁表情或者说出深奥语句的神秘少年。数年前他作为机组成员加入了货客船艾尔萨号，但是其出身以及实际年龄等资料却完全是个谜，他自己也从来没有对别人说过自己的身世。十多年前的米鲁齐亚纷争时他就以现在的样貌与卯月仁有过接触。他能够使用一些无法用科学概念来解释的神秘力量，甚至能够将灵知(古诺西斯)轻易消灭，这都证明了他的传奇性。他究竟是什么人？他与KOS-MOS等人接触究竟有什么目的？



◀紫苑来到一个神秘的场所，在这里她遇到了一名长相酷似卡奥斯的少年，但是对方却穿着古式的衣服。

“混沌”之名的背后



▲卡奥斯正在与另一个神秘的人物、少女奈比利姆对话。他似乎还没有完全决定该如何使用自己的力量。



▲清澈的双眼中放出了坚定的光芒，看来卡奥斯已经做出了某些决定！



▶双手放出光芒的卡奥斯正在望向别处。他看的是谁？他要保护谁？他究竟是谁？

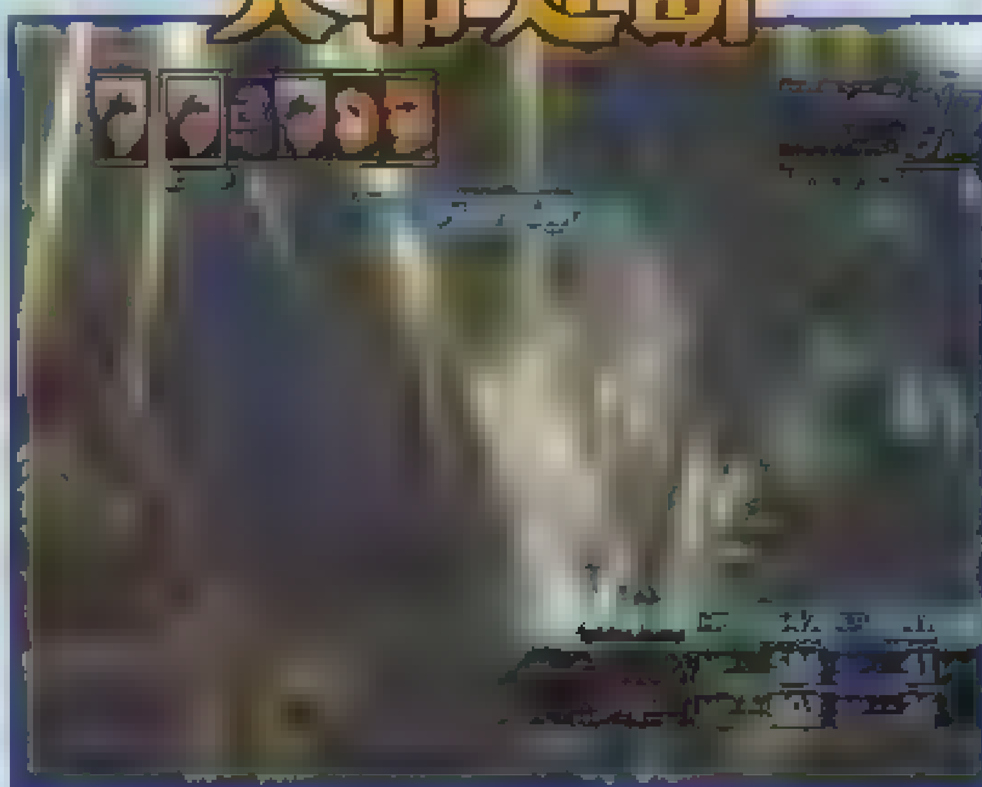
最爱的福音



▲能够令陷入战斗不能状态的己方全体人员以完全回复的状态复活，这在对BOSS战中绝对是最重要的招式之一。



天帝处断





▲卡奥斯放出的气逐渐变成冷气，最终形成冰冻的气刃之翼，成为攻击的手段。以“天帝”命名的此招是否在某种程度上暗示了卡奥斯的身分？

KOS-MOS Ver.4

声优 铃木麻里子



外表看上去18岁左右的女性人造人。Ver.4是由紫苑和阿伦设计的KOS-MOS的新型躯体，虽然这Ver.4躯体是因为形势所迫而制作的，不过却比之前由维克特公司二局所开发的Ver.3拥有更强大的力量。没有人知道这是因为紫苑她们的技术力更强，还是因为KOS-MOS自身所隐藏着的那些尚未能完全解析的神秘力量。KOS-MOS的身上依然充满了谜题。



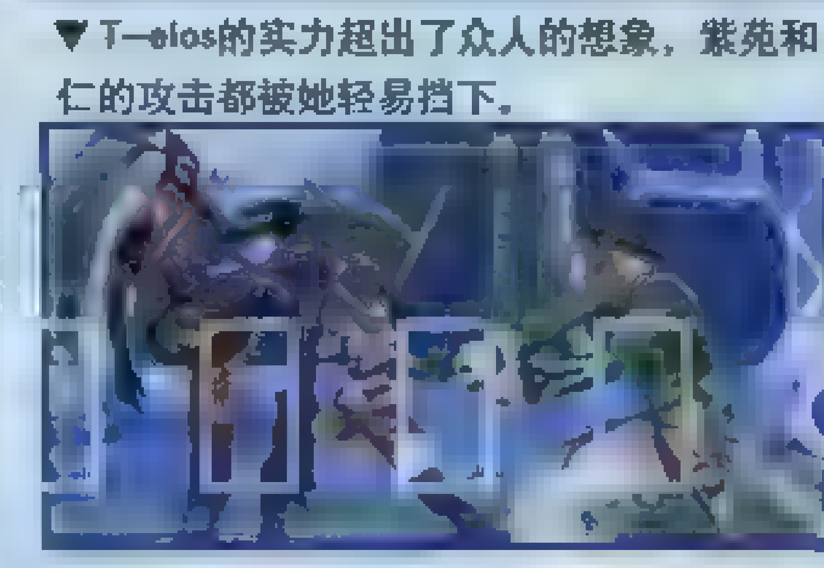
◀KOS-MOS的瞳孔又一次变成了蓝色，在她的身上究竟发生了什么事情呢？

T-elos

声优 ？？？



外表看上去18岁左右的女性人造人，是作为对灵知（古诺西斯）专用的兵器而由佐哈尔计划起用的战斗用人造人。虽然她的外貌看上去非常接近KOS-MOS，但是二者的人格程序却是完全不同的。如果说KOS-MOS的人格程序有时候显得缺乏人情的话，那么T-elos的人格完全可以用充满人情来形容——只有凶暴和破坏性的人情。和KOS-MOS的无表情相对，T-elos是有表情的，却只有凶暴的表情。但是，T-elos的蓝色瞳孔却让人不得不和KOS-MOS时而突然出现的蓝色瞳孔联系在一起。



▼T-elos的实力超出了众人的想象，紫苑和仁的攻击都被她轻易挡下。



▶胸部特殊机构能够放出紫黑色的相转移炮[illegible]，Ver.4的KOS-MOS能否挡下[illegible]的攻击呢？

日本游戏周间销量排行榜

★2006年3月13日～2006年3月19日

1位 最终幻想XII PS2

■Square Enix■2006年3月16日发售■RPG■8800日元■上周排位：-

本周 1764266套



"《最终幻想》系列"新作能登上首位在游戏业界中是十分合理的事情，这次大胆地采用了全新的游戏系统也是令不少非剧情派玩家迷上游戏的原因之一。

累计：1764266套

2位 来吧！动物之森 NDS

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位：1

本周 70932套　累计：2187805套

3位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：2

本周 67222套　累计：1571728套

排名	游戏名	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	Nintendo 2006年1月26日发售	ETC 3800日元 上周排位：4	39940套	856745套	NDS
5	锻炼大脑的成人DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：5	38718套	约170万套	NDS
6	战国无双2（含限定版）	Koei 2006年2月24日发售	ACT 6800日元 上周排位：3	25295套	498871套	PS2
7	马里奥赛车DS マリオカートDS	Nintendo 2005年12月8日发售	RAC 4800日元 上周排位：9	17928套	约115万套	NDS
8	圣剑传说DS 玛娜之子 圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	Square Enix 2006年3月2日发售	A·RPG 4800日元 上周排位：7	17574套	146700套	NDS
9	吉他高手V & 狂热鼓手V ギターフリークスV&ドラムマニアV	Konami 2006年3月16日发售	MUZ 6800日元 上周排位：-	17520套	17520套	PS2
10	超剧场版Keroro军曹 演习开始！全员集合 超劇場版 ケロロ	Bandai 2006年3月16日发售	ACT 4800日元 上周排位：-	15650套	15650套	NDS

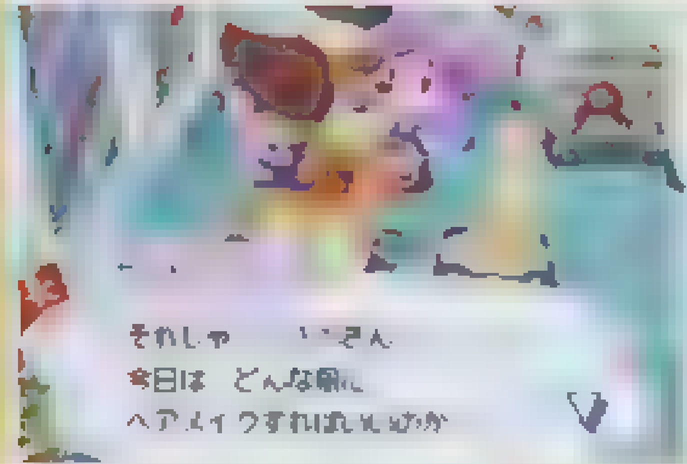
震动全球游戏业界的"《最终幻想》系列"新作《XII》于本周登陆，经过一年多的宣传和无数玩家的期待，最终以176万的惊人销量（消化率约90%）取得了本周销量排名的首位。虽然与同为单机RPG的上一作《最终幻想X》的首周销量200万相比要少了一些，但结合各种现象和现游戏业界的萧条情况，这个销量相当正常，相信本作在数周内依然会稳居排名第一的位置。而且"《最终幻想》系列"的最大优势在于欧美版也相当热销，希望最终销量能突破《最终幻想X》吧。另外相隔将近5年再度推出家用机版新作的《吉他高手V&狂热鼓手V》也获得不少音乐游戏爱好者的支持。

★2005年3月6日～2006年3月12日

1位 来吧！动物之森 NDS

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位：5

本周 81850套



长居前十位的本作再次登上了榜首位置，凭借着游戏轻松休闲的游戏环境，令不少在工作中积蓄压力的玩家通过游戏得到了一份缓解，难怪销量越来越好。

累计：2116873套

2位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：4

本周 70950套　累计：1504506套

3位 战国无双2（含限定版） PS2

■Koei■2006年2月24日发售■ACT■6800日元■上周排位：3

本周 48632套　累计：473576套

排名	游戏名	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	Nintendo 2006年1月26日发售	ETC 3800日元 上周排位：8	42378套	816805套	NDS
5	锻炼大脑的成人DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：9	40904套	约165万套	NDS
6	机动战士高达 宇宙世纪群英会 机动战士ガンダム クライマックスU.C.	Bandai 2006年3月2日发售	ACT 6800日元 上周排位：1	33819套	190855套	PS2
7	圣剑传说DS 玛娜之子 圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	Square Enix 2006年3月2日发售	A·RPG 4800日元 上周排位：2	26571套	129126套	NDS
8	女神侧身像 蕾娜斯 ヴァルキリープロファイル レナス	Square Enix 2006年3月2日发售	RPG 4800日元 上周排位：6	[illegible]	90910套	PSP
9	马里奥赛车DS マリオカートDS	Nintendo 2005年12月8日发售	RAC 4800日元 上周排位：-	19452套	约115万套	NDS
10	怪物猎人2 モンスターハンター2（ドス）	Capcom 2006年2月16日发售	ACT 6800日元 上周排位：10	17282套	459340套	PS2

由于家用机超大作《最终幻想XII》即将发售的关系，在前后两周期间几乎没有特别注目的新作推出，所以本周上榜的10款作品均为"老面孔"，其中以NDS的几款《英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜》、《更能锻炼大脑的成人DS训练》和《来吧！动物之森》更是每周都回占前一席位。硬件方面，NDSL依然出现了供不应求的情况，基本上每周的新一批货源都会在两天内抢购一空，据任天堂官方的初步估计，NDSL至少要到4月份的下旬才能解决这种尴尬的局面。

日本主机销量榜2006

名次	机种	总销量	3月13日～3月19日	3月6日～12日
1	NDS	97万1715台	3万2105台	4万8947台
2	PSP	59万5215台	3万1848台	4万91台
3	PS2	45万8957台	6万6670台	2万2476台
4	NDSL	26万2680台	10万4452台	8万9790台
5	GBA SP	9万2870台	4290台	4235台
6	GBM	5万8675台	3087台	3020台
7	NGC	5万0973台	1318台	1360台
8	X360	4万1050台	1039台	1296台
9	Xbox	1217台	108台	63台

※统计开始日期为2006年1月1日

上榜作品图展

《最终幻想XII》



《战国无双2》



TOP 20 GAMES >>>

★统计日期至 2006年4月2日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	大神	Capcom ACT 预定2006年4月20日	PS2
2	生化危机5	Capcom AVG 预定2006年发售	X360
3	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 发售日未定	PS2
4	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A·RPG 预定2006年发售	NGC
5	鬼泣4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
6	.hack//G.U. Vol.1 再诞	Bandai RPG 预定2006年5月18日	PS2
7	异度传说 三章	Namco RPG 预定2006年7月6日	PS2
8	星际争霸：幽灵	Blizzard ACT 预定2006年发售	PS2
9	女神侧身像 西尔梅莉亚	Square Enix RPG 预定2006年6月22日	PS2
10	口袋妖怪钻石／珍珠	Nintendo RPG 发售日未定	NDS
11	九十九夜	Microsoft ACT 预定2006年4月20日	PS2
12	圣剑传说4	Square Enix STG 预定2006年发售	PS2
13	蓝龙	Mistwalker RPG 预定2006年发售	X360
14	失落的星球	Capcom ACT 预定2006年冬发售	X360
15	光明之风	Capcom ACT 预定2006年发售	PS2
16	战国BASARA2	SEGA A·RPG 发售日未定	PS2
17	世界足球 胜利十一人10	Konami SPG 预定2006年4月27日	PS2
18	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	Square Enix RPG 预定2006年春发售	PS2
19	铁拳 暗之复苏	Namco FTG 预定2006年夏发售	PSP
20	荣誉勋章：空降	EA FPS 预定2006年冬发售	X360

TOP 10 GAMES >>>

★统计日期至 2006年4月2日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想Ⅶ	Square Enix RPG	PS
7	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
8	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
9	最终幻想Ⅷ	Square Enix RPG	PS
10	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2

TOP 10 GAMES >>>

欧美游戏排行榜

《幽灵行动 尖峰战士》是目前画面最为优秀的X360游戏，欧美首周创下了36万套的销售佳绩，在美国的租赁市场上也是大受欢迎。不过PS2和Xbox毕竟用户基数更大，《黑煞》目前仍是北美最热门的游戏。

美国排行榜 ★统计日期至2006年3月13日～3月19日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	黑煞 Black	EA 2006年2月28日 FPS	PS2
2	黑煞 Black	EA 2006年2月28日 FPS	XBOX
3	拳击之夜Round3 Fight Night Round 3	EA 2006年2月20日 SPG	PS2
4	极品飞车 头号通缉 Need For Speed Most Wanted	EA 2005年11月15日 RAC	PS2
5	幽灵行动2 巅峰行动 Ghost Recon 2 Summit Strike	Ubisoft 2005年8月2日 FPS	XBOX
6	拳击之夜Round3 Fight Night Round 3	EA 2006年2月23日 SPG	XBOX
7	幽灵行动2 尖峰战士 Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006年3月9日 FPS	X360
8	星球大战：战争前线Ⅱ Star Wars: Battlefront Ⅱ	LucasArts 2005年11月1日 ACT	PS2
9	25 to Life 25 to Life	Eidos 2006年1月17日 ACT	PS2
10	极品飞车 头号通缉 Need For Speed Most Wanted	EA 2005年11月15日 RAC	XBOX

英国排行榜 ★统计日期至2006年3月12日～3月18日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	FIFA街头足球2 FIFA Street 2	EA 2006年3月3日 SPG	PS2
2	拳击之夜Round3 Fight Night Round 3	EA 2006年3月10日 SPG	X360
3	幽灵行动 尖峰战士 Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006年3月10日 FPS	X360
4	Buzz! The Big Quiz Buzz! The Big Quiz	SCEE 2006年3月17日 ETC	PS2
5	24 24: The Game	2K Games 2006年3月17日 ACT	PS2
6	黑煞 Black	EA 2006年2月24日 FPS	X360
7	模拟人生2：开张大吉 The Sims 2: Open for Business	EA 2006年3月3日 SLG	PC
8	[illegible]：平行线 Driver: Parallel Lines	Atari 2006年3月17日 ACT	PS2
9	火爆狂飙 复仇 Burnout Revenge	EA 2006年3月17日 RAC	X360
10	TOCA Race Driver 3 TOCA Race Driver 3	Codemasters 2006年2月24日 RAC	XBOX

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年12月31日—2006年1月14日

获得上期"短信排行榜"MP3大奖的读者手机号码是132****2177和137****3969。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

137****0113	136****7557
137****5422	135****1306
132****1807	137****4063
137****7728	134****9693
136****0923	136****9268
138****9524	130****8448
137****8105	133****2622
135****5939	137****5205
134****5747	139****7095
138****7638	138****3352

● 邮政信件：兰州市[illegible]邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：[illegible]
● E-mail速递：ucg@ucg.com.cn
● 短信快递：中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送KTP+1个游戏名称到80020（联通用户发送到900260）。而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送JCCH+1~8个游戏名称到800260（联通用户发送到900260）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！下期的大奖得奖者将会增至两名，获取两大罐阿华田营养冲剂。（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

黄金眼

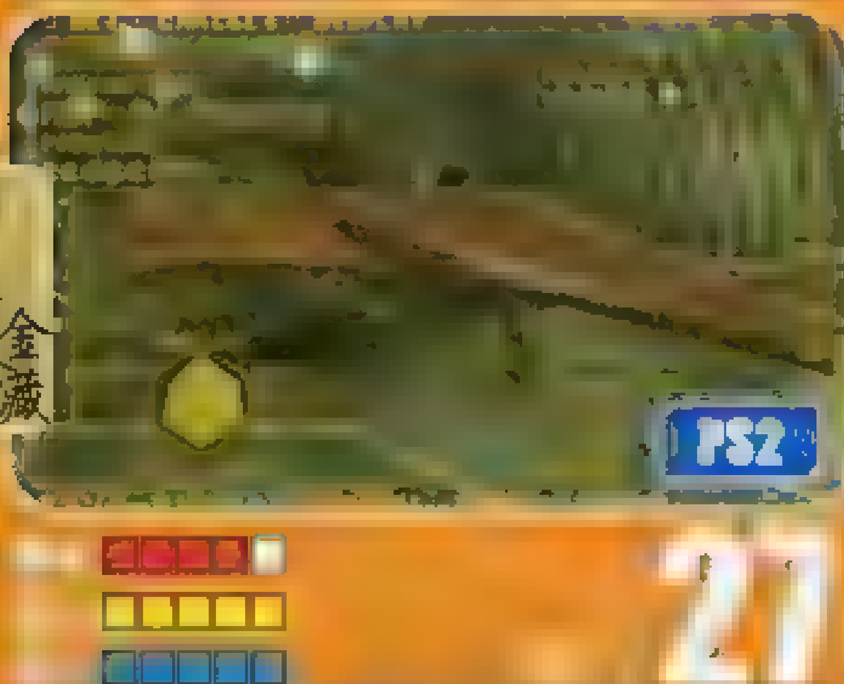
最近发售游戏的多视角评价

栏目主持：阿修罗 | 黄金珍藏 × 1 | 热血推荐 × 4

春天真好！对于游戏公司来说，进入4月份以后新的财年就开始了。所以这一时期也有很多新作大作推出，以此打响新财年的第一炮。对于玩家来说，这一时期又有很多游戏可供自己慢慢选择了。

本期的黄金珍藏被《皇牌空战 零》夺去了。作为PS2末期的作品，该作品在各个方面都很出色，编辑部内的众多FANS都一致称好。就算是从来不玩这个系列的阿修罗在旁观数次之后也不得不感叹，这就是PS2上的飞机模拟游戏的最高境界啊！所以，大家也应该知道为什么本期杂志会采用《皇牌空战 零》的海报作为封面了吧！

皇牌空战 零 贝尔肯战役



黄金珍藏

27

十六夜

因为采用了5代的引擎，画面没有提升，为此扣一分。本作更强调作为驾驶员心灵上的成长，通过昔日对手的评价，玩家逐渐明确自己战斗的最终目的。另外，本作的音乐同样相当出色。配合任务的不同，或起伏跌宕，或阴沉压抑，将战斗气氛烘托到极点。尤其是最后对决那一段，可以说是百听不厌。

猫太

虽然在画面上并没有改进，但本作真正所要让玩家体验的是心灵上的成长。新加入的"风格路线"系统会根据玩家在战场上的表现进行变化，是成为追求力量的佣兵还是成为坚守正义的骑士将会由玩家的行动决定。另外本作大胆采用了真人过场，听到昔日对手的评价与感慨，心中不免会有一些感触。

多边形

本作可以看成是向次世代主机迈进的转折点。讲述了前作15年前发生的故事。整体游戏的风格和游戏画面和《5》相比没有太大的变化，但游戏中出现不少敌方皇牌机师，使游戏变得更有挑战性。每关卡之间插入的影像全部都由真人来扮演，可以说是本系列一个比较新鲜的描述手法。

■DVD-ROM ■Namco ■ACECOMBAT ZERO THE BELKAN WAR ■STG ■[illegible]

教父



25

多边形

这可能是到目前为止最出色的一款改编自电影的游戏。EA对电影气氛的把握十分到位，无论是忠于电影原作的故事情节、富有个性的人物，还是怀旧的场景与游戏音乐都让人赞叹不已。游戏的自由度比起《GTA》毫不逊色，敌人的AI比《GTA》略有改进，战斗的趣味性也因此大大提升。

GOUKI

不用按START键就可以直接进入游戏，而开场的一小段剧情也让人有"是不是在放《教父》电影"的错觉——本作在画面上给人的惊喜是最大的，难以想象之后的X360版会有怎样的表现。游戏方式类似于《GTA》，但自由度与之相比还是显得有些不够，不过对于原作电影FANS来说，不可错过。

星夜

《教父》是一部对美国文化和电影业影响深远的传世名片，投入庞大预算打造的《教父》同样也试图成为游戏业的不朽之作。EA很好地捕捉了电影的原貌，听到那熟悉的主题曲相信会让很多影迷感动。游戏任务多样而丰富，并且没有读盘时间。可惜本作的室内场景较为单调，并且敌人AI较低。

■DVD-ROM ■EA/EA ■The Godfather ■AVG ■[illegible]

王牌机师A.C.E. 异世纪传说2



24

阿修罗

真实比例、速度感和参战阵容，这几个前作的关键词在本作中不仅得到了保留，并且进一步地被发扬光大了。"合体技"的引入使得"《机战》动作版"的名号更加适合这个系列。游戏在机体的厚重感以及武器的使用方式上与前一段时间的《高达群英会》完全不同，正好面向不同的玩家。

十六夜

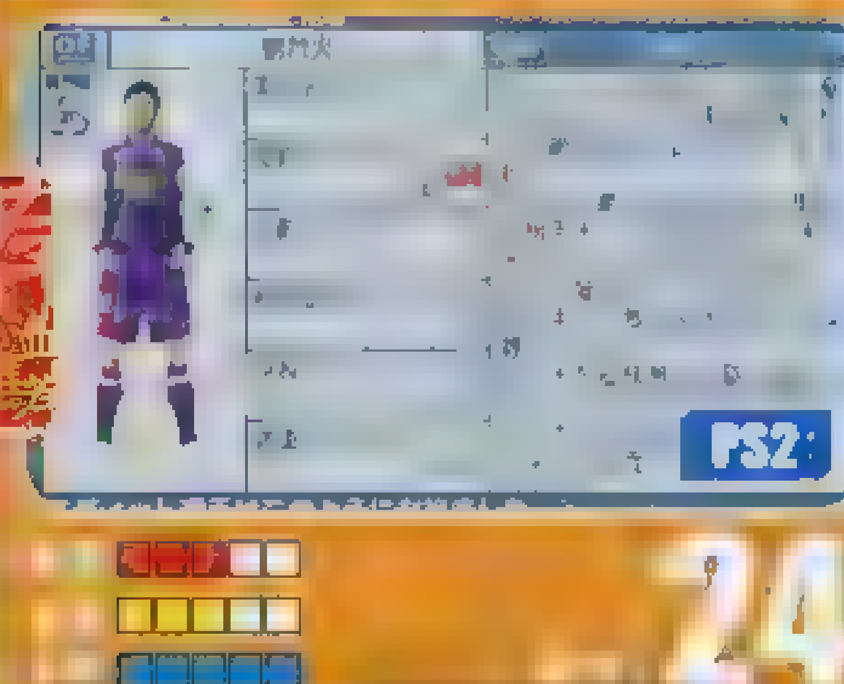
与前作相比，本作给人的第一感觉就是对机体的再现更加真实。除此之外，无论是操作手感还是战斗，素质都要比前作高出不少。系统方面引入了类似《机战MX》的"作品注目"系统，玩家驾驶"注目"的系列机体，可以得到更多的经验值，而机体经验值则用来获得新连技以及促进机体进化。

多边形

游戏在手感上比之前作有很大提高，每台机体都有着各自独特的武器，相之"高达"系列游戏武器的千篇一律要有趣得多，玩的时候不太容易产生厌倦，与僚机的各种连携技也非常华丽爽快。不过此系列机体过于飘忽、缺乏厚重感的弱点还是没有得到修正，锁定目标的功能也比较死板。

■DVD-ROM ■[illegible]/FromSoftware ■A.C.E. Another Century's Episode ■ACT ■[illegible]

创造职业球会 欧洲冠军杯



24

阿迪

这是理念几乎被颠覆的一作。没有留学这种大幅度提高球员能力的系统存在，育成的环节暂时无法获得那种丑小鸭变天鹅的激动心情。本作的重心放在了战术指导和俱乐部运营上面，广告与赞助商的签订部分，欧洲转会市场制度，以及崭新的战术系统都有很高的研究价值。

GOUKI

对于很少涉足模拟经营类游戏的球迷玩家来说，本作对于初学者的的态度并不算友好，系统以及界面甚至可以用"相当复杂"来形容。欧洲六大联赛、拟真度极高的转会市场以及脱胎换骨的欧化经营管理方式是吸引各位球迷玩家接触本作的最大亮点，向各位喜欢经营模拟类的球迷玩家推荐。

多边形

对于喜欢观看比赛画面的玩家来说，本作之前所宣传的实时制在倍速调整方面让人很不满意。3倍速有掉帧的情况，而选择直接看结果的简易比赛画面也无法调整加速，实在是让人费解。除此以外，本作在其他一些细节上的改动也很有些化简为繁的感觉。总体来说，本作未能[illegible]游戏进行的节奏。

■DVD-ROM ■SEGA ■[illegible] ■SLG ■[illegible] ■1～2人 ■[illegible]

公主联盟



24

系统创新度 ★★★★★★★★★

阿修罗

这是一款颇有颠覆性的S·RPG，类似《大富翁》的战场地图、每回合只能攻击一次的设定、用卡片来决定攻防双方效果，这些都是以往的S·RPG中所没有过的概念。由于系统上的创新度较大，所以很多玩家可能会觉得比较难以上手，不过游戏提供了详细的教学模式。战斗画面

邪魔天使

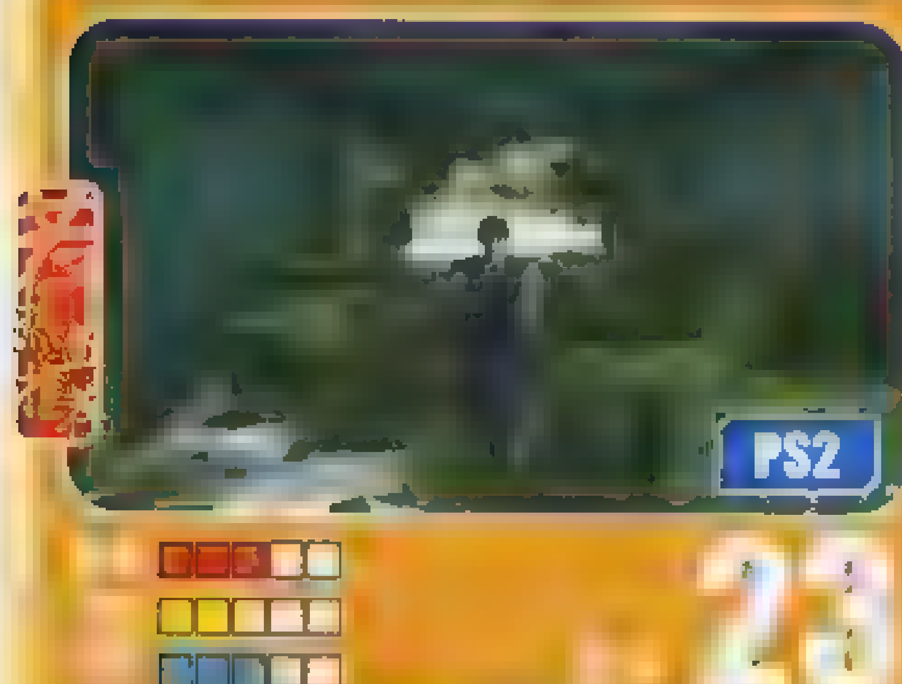
这是Sting继《约束之地》之后的另一款原创SLG游戏，游戏的移动和战斗采用卡片的方式，很有新意。武器的相克以及连携技的发动都非常考验玩家的头脑。游戏的隐藏要素还比较丰富，探宝成了游戏的一大乐趣。本作的人设依旧清新可爱，但是战场地图画面却十分粗糙，让人稍感不适。

猫太

虽然本月还有《MOTHER3》，但是这款《公主联盟》绝对可以算得上是GBA上日版游戏最后的华丽大作！Sting在本作中继续了《约束之地》的大眼睛洛莉塔风格，以超级可爱的画面打动了玩家。而且游戏的系统也颇有新意，将卡片与传统的S·RPG形式结合在了一起，颇为有趣。

■卡带 (256M) ■Sting ■ … ■S·RPG ■2006年 … ■1人■无对应周边■自带记忆功能

绝体绝命都市2 被冰封的记忆



23

灾难逃生 ★★★★★★★★★

阿迪

本作的剧本编写得略显牵强附会，显得没有什么新意。在弱化了冒险逃生的关卡后，制作小组想要强调剧情本身关于人类在面对灾难时的思考，但是却未能如愿。而Irem的技术实力实在匮乏，游戏中很多细节问题都没有处理好，让玩家在游戏的过程中经常会觉得难以忍受。

猫太

以多位主人公的不同故事来演绎城市受到水灾迫害的手法，使得本作的剧情部分更加突出。而主人公之间的相互影响系统也令游戏的可重复度提高了不少。不过本作的画面拖慢情况严重影响了游戏的节奏，而且惊险的场面似乎要比前作少，"生存"感体现得不太到位。每位角色流程也过短。

纱迦

玩起来感觉和前作差不多，如果不是画面太差的话，应该是一款不错的游戏。主人公异常脆弱，稍一失误就会死亡，初次游戏时会感到很紧张。不过就算忘记存档，也能在死后立刻重来，感觉比较体贴。各个剧本之间都有关联，需要将故事串连起来才能明白真相，可惜画面影响了反复游戏的心情。

■DVD-ROM ■Irem ■绝体绝命都市2 … 记忆 … ■AVG ■2006年3月30日■1人■无对应周边■300KB以上

真·三国无双4 帝国



22

SLG成分 ★★★★★★★★★

纱迦

大幅加强了政略部分，并加入了配置武将的系统，使得游戏真正有了SLG感觉。新增的政策卡系统非常体贴，游戏难度因此下降，通关时间也大幅缩短。新游戏时可以选择是否继承前次游戏的资料，最强武器也可以继承，令人有了反复通关的动力。另外可以选择历代战场音乐的设定也很不错。

阿迪

以"据点"的概念将战场划分为数个局部的战斗，占领据点就能够提升我军的士气，从而将战斗导向对我方有利的局势。个人一直认为这是一个比《无双》原本系列的战斗更加先进的概念。本作需要批评的地方是善政和暴政的影响区别不大，对于快速统一全国而言，暴政甚至拥有压倒性的优势。

D·S

坦白地讲，本作的制作态度有些让我失望——相比《帝国》前作而言，它的进步实在是太小了。除了增加少许细节要素和谨慎地完善了部分系统之外，并没有带给人意料之外的惊喜。当然，就其收集的图片音乐等资料而言，如果单纯地把它作为一张数据库来看待，那倒是足以打满分的。

■DVD-ROM ■Koei ■真·三国无双4 Empires ■ACT ■2006年3月23日■1-2人■266KB■以上信息为PS2版

摔角玫瑰XX



21

… ★★★★★★★★★

十六夜

从正统的擂台对决到附带各种惩罚的比赛，本作的玩法确实非常多样，尤其是与朋友对战的时候绝对会相当兴奋。虽然剧情模式略显单薄，但游戏中对角色的制作一点都不马虎。尤其是比赛开始前角色进场的表现，可以说是一大亮点。战斗与前作基本一致，新增加的配合攻击，使战斗变得更加华丽。

纱迦

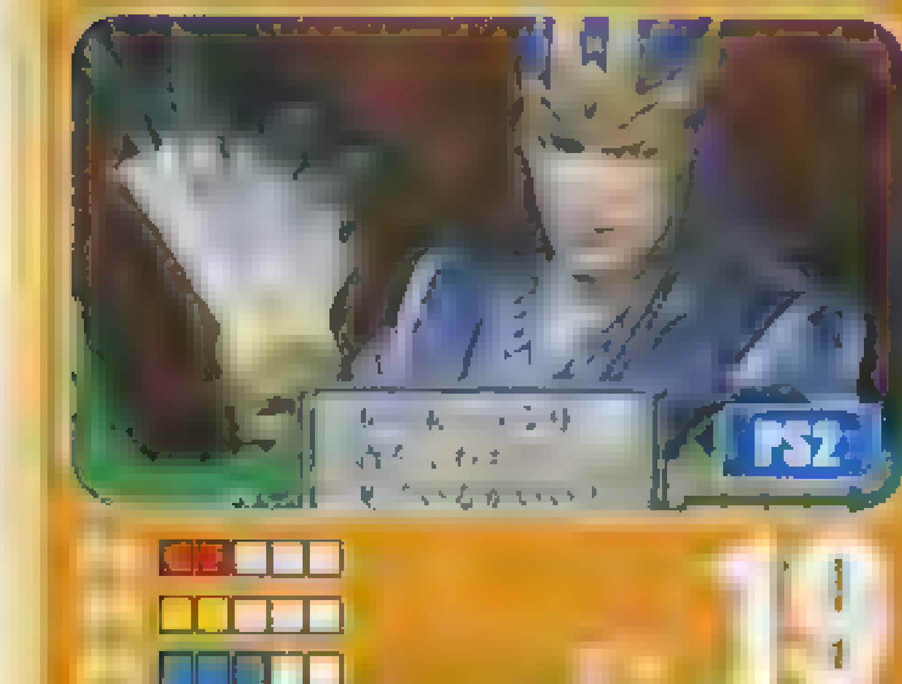
在性感方面下的功夫比"《死或生》系列"还要大，不愧是18岁以上推荐。每个角色的每套服装都花了很大精力去制作，其中还有Konami知名游戏中的女主角服装，各角色的出场也很值得一看。作为摔角游戏来说，出招简便易学是一大优点，但由于必杀技太强，所以平衡性无从谈起。

多边形

可以说是一款充分体现了制作人"恶趣味"的游戏，相信购买本作的玩家主要的目标并不是摔角本身，更主要的应该都是为了那些衣着暴露的女摔角手。虽然基本上只是前作的加强版，但是系统上的一些细化让玩家在编辑原创角色时的自由度更大，而X360的强大机能更让游戏的画面上升到了一定水准。

■DVD-ROM ■Konami ■ … XX ■ACT ■2006年3月 … 日■1-4人■无对应周边■硬盘 …

雀·三国无双



19

台词搞笑度 ★★★★★★★★★

邪魔天使

纯粹是光荣的又一次抢钱计划，本作完全是一款考验玩家运气的游戏，游戏中没有换牌、使用道具等要素，只能像玩普通麻将那样干打。游戏中NPC的聪明程度设定得不是太合理，和牌太容易，而我方却极为困难。不过游戏中各个角色的台词极为搞笑，让人体验到《无双》的另一种乐趣。

卡伦

基本上，本作就是一部FANS向的游戏，除了角色全部是《真·三国无双4》中的人物外，其他方面都与一般的麻将游戏没有太大区别。不过本作最大的问题还是难度，电脑和牌的速度和频率完全可以用令人发指来形容。如果不是"无双众"，玩家完全可以不用考虑这个游戏。

纱迦

几圈麻将打下来，第一感觉是恼火。游戏难度设定得很高，而且不能调整，运气就成了取胜的关键。而且游戏的模式、变化都不多，就算在麻将游戏中也属于不好玩的那种。优点在于采用了全语音，声优的演出也令人满意。能够听到在正统作品中绝对不会出现的台词，大概就是本作的最大魅力吧！

■DVD-ROM ■Koei ■雀·三国无双 ■TAB ■2006年3月23日■1人■ …

黄金眼REVIEW
已发售游戏的深度回顾

27 黄金珍藏

深渊传说

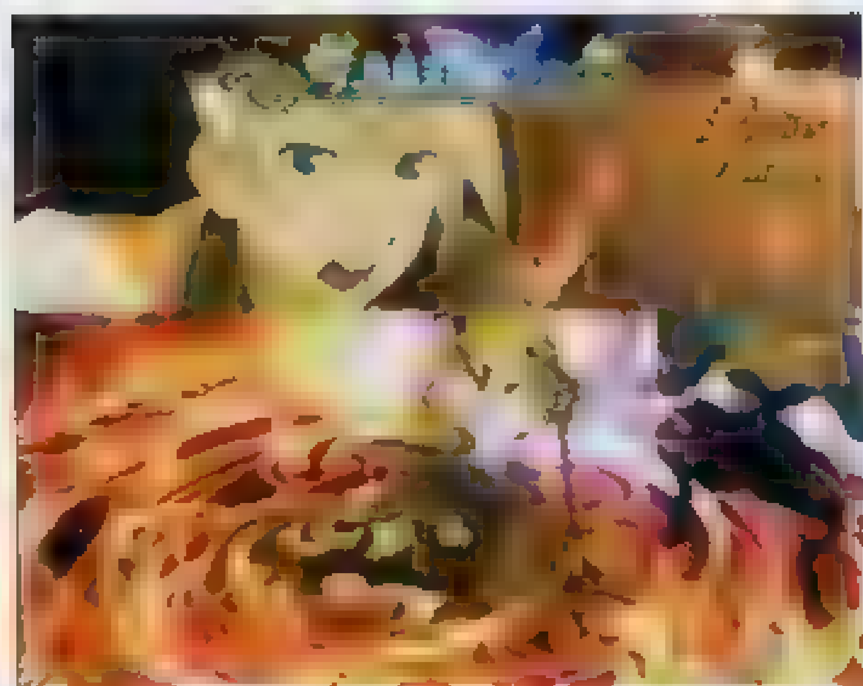


一个少年的成长故事，一部经典的心血力作！

文 卡伦

◆游戏时间：85个小时以上

PS2／DVD-ROM／Namco／RPG／2005年12月15日／100KB以上／1～4人／无对应周边／日版／6800日元





《深渊传说》是Namco为纪念"《传说》系列"十周年而发售的。虽然有不少人担心"《传说》系列"量产化会影响其质量，但《深渊传说》的素质不得不让人感叹：不愧是十周年纪念之作！本作无论是系统还是剧情，或是角色，都让人觉得Namco花了很大心血。

进化

本作的战斗系统在继承了《仙乐传说》的同时又得到了不少进化和发展，使整个战斗变得更加流畅、爽快。特别是加入了自由移动(Free Line)这一设定，让玩家能更自由地调整战略，顺利躲避敌人的各种危险攻击。本作的连击系统则更富于多变性与技巧性。普通攻击能追加到7连击，奥义后可连携特技等，都更利于单人游戏的玩家追求高连击数。最新加入的FOF系统，更是让无法进行属性攻击的角色有了翻身的机会，也使连击多了不少乐趣与技巧。能够熟练运用FOF系统，可以使战斗轻松不少，尤其在BOSS战中，作用更为明显。而那些变化多端的FOF技之华丽，也足以让人看到眼花缭乱。本作中同样存在秘奥义的设定，而且发动条件简单。只要在OVL槽满时，按下R2键，然后使用奥义或上级谱术，就可以欣赏到华丽精彩的秘奥义了。可控制角色爆气，使玩家能更自由地、无拘无束地进行战斗，而不必去考虑角色突然"爆"带来的措手不及；没有了苛刻的发动条件，使玩家能随心所欲地使用华丽的秘奥义，在危机时刻紧急解围，而不必去为满足秘奥义的条件而忙碌不停了。

本作的另一个全新系统就是C码。装备不同的C码，就可以调节角色升级时各项能力值的成长。这就需要玩家针对每个角色的特性，来把握升级时要装备的C码了。剑士系的卢克和凯可以无视谱攻，而将重点放在物攻上，以谱术和谱歌见长的角色就正好相反了。但同时，这个系统也给玩家留了更多的空间。如果角色发展很不平衡，也可以借助C码来进行调整，避免出现"偏科"现象。

系列里一贯的"术"在本作中称为"谱术"，另一种类似的则是"谱歌"。与以往作品不同的是，本作中可以自由选择术的攻击区域，这样就可以让玩家估计敌人的活动范围，很大程度上降低了因敌人移动而放空的几率。除了咏唱下级谱术时增加了台词，女主角缇娅的谱歌更是悠扬动听。在最终BOSS战中，当缇娅唱起"大谱歌"的时候，确实很有种慑人心魄的魅力。

一系列的变革与进化，都将《深渊传说》推向了系列的又一个高峰。谱术与特技相互间的联系更加紧密，同伴的配合更加默契，战斗时快感倍增，令本作的战斗系统确实不愧为十年之作。

对立

任性、以自我为中心、不会替他人着想，甚至有些霸道，这一切，大概是所有人在游戏初期对卢克的印象了吧。的确，自从诱拐事件以来，失去记忆的卢克完全被宠成了一个大少爷。但在他得知自己根本只是个"复制品"的时候，绝望与自卑完全占据了他的内心。Namco当然不会就这样让身为主角的卢克就此沉沦下去，于是他因好友凯的信任而再度站了起来。成长，正是《深渊传说》的一个主题。任性又不懂事的卢克，与自卑但充满责任感的卢克，大概也可以看成是一种对立吧。

本作围绕着主角卢克的成长展开了故事，而整个故事的另一条线就是"预言"。有些时候，我们在游戏中见到的大多是关于人类如何依据预言来避免灾祸，但《深渊传说》的世界不同。人们不但不试图避免战争，反而要利用战争，妄图迎来所谓的繁荣。但事实并不像人们希望的那么顺利。一系列预言中没有出现的事件不断发生，世界开始变得混乱。但即使到了这种时候，依然有人相信一切都会按预言发展下去。在这里，我们就可以看到《深渊传说》中不同意识的对立了——放弃预言，还是依然继续。就像卢克的老师梵所说的，预言说往东走就能捡到钱，于是就试探着往东走。当这个预言实现了，捡到钱的时候，人们就会想要继续相信下一个预言。就这样，两千年来，预言完全控制了人类。要想让人们放弃预言，几乎是一件不可能的事。但罗雷莱教团的导师伊昂不同。他相信预言只不过是未来的一个分支，人类不应该被预言所束缚，这也是在游戏初期他一直想要避免战争的原因。卢克也同样相信人类能够摆脱预言的束缚，开始自己真正的历史，于是围绕着"预言"的另一种对立也产生了——卢克和梵。人类能否按照自己的意识存在下去，是卢克与梵对立的焦点。卢克相信人类，相信"被验者"。但梵不同，他认为人类是无法摆脱预言的，需要用"复制品"代替。于是，两人的战斗也就开始了。

在整个故事中，体现对立的地方还很多，比如"被验者"与"复制品"，同为"复制品"但对自身的不同看法，以及魔界与外壳大地。这种对立是Namco一贯采用的方法之一，让矛盾显露，然后解决。《深渊传说》中关于各种对立的讨论更加深刻，也更加成熟，这正是本作的一大特色。

角色

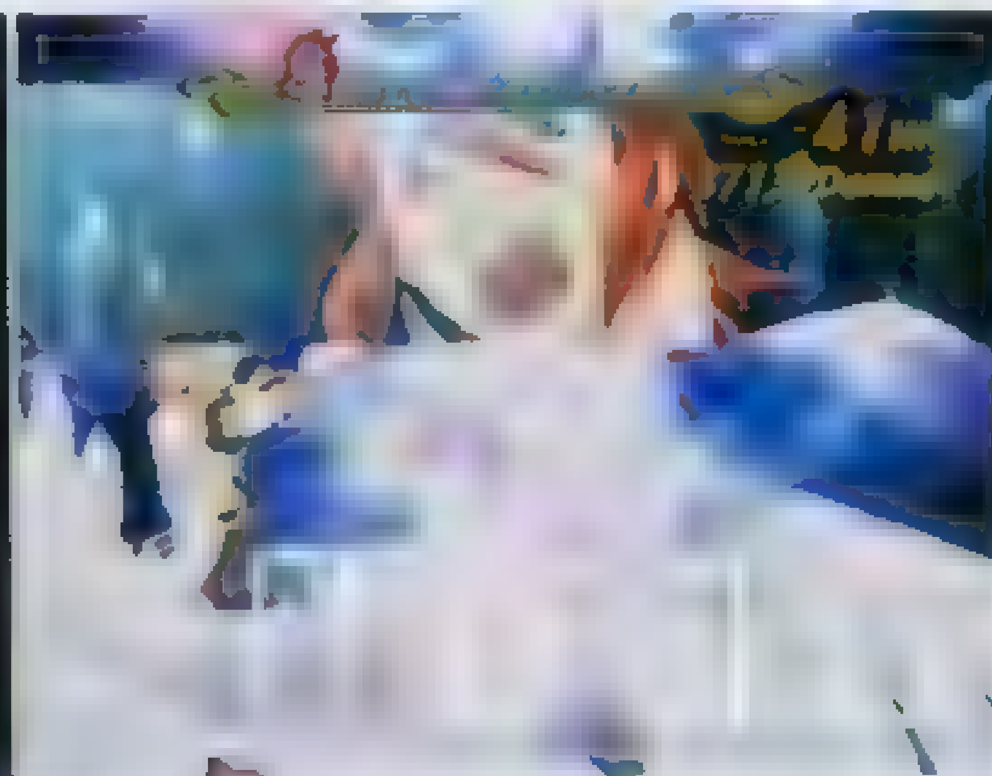
没有角色，就没有游戏；没有个性化的角色，就没有RPG。《深渊传说》中登场的角色，可以说是在整个系列里刻画得最为优秀到位的。卢克开始非常任性，后来又有些自卑，但充满责任感；缇娅虽然沉着冷静，却也只是个普通的女孩子，看到可爱的东西时会忍不住叫出来；凯一心想要复仇却最终选择了信任卢克；大佐嘴不饶人却非常可靠；娜塔莉娅身为公主责任感很强，但也有天真的一面；阿妮丝小小年纪就一心想嫁给有钱人，而且也很会捉弄人，但她背叛伊昂后又非常懊悔，仿佛一夜之间就长大成人了；阿修外冷内热有时还会害羞；而其他角色也都性格鲜明，形象生动。

当然，爱和友情这种东西在本作中依然是必不可少的。卢克与缇娅青涩又朦胧的感情，娜塔莉娅再次遇到阿修时的慌张与惊喜，卢克与凯之间的信任，大佐与阿妮丝的忘年交，都被一一刻画得细致入微。

十年

《深渊传说》确实是一部让人感叹的作品，无论系统、剧情还是角色。世上没有完美，本作依然存在读盘时间过长以及bug的问题。但所谓瑕不掩瑜，作为Namco"《传说》系列"十周年纪念，《深渊传说》可谓幸不辱命，真堪称十年纪念的经典力作！







火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
短信投稿：发送JCTT+你希望投来的稿件内容简介到8002605(移动)9002605(联通)
Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿

NGC 所有版本 索尼克滑板 游戏原名 ソニックライダーズ

PS2 所有版本 索尼克滑板 游戏原名 ソニックライダーズ

XBOX 所有版本 索尼克滑板 游戏原名 ソニックライダーズ

超级索尼克

完成ジェットのスケジュール帐里的所有任务，并在所有任务中都获得金奖牌，在选择索尼克的滑板时就会出现混沌翡翠。这样就可以使用超级索尼克了。

超级索尼克是游戏中最强的角色！

GBA 日版 蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险

投稿人：逆刃刀

隐藏迷你游戏

在标题画面按住L、R键不放，顺序输入A、B、A、B、←、→，就会出现迷你游戏1。

在标题画面按住L、R键不放，顺序输入B、B、A、B、↑、↓，就会出现迷你游戏2。

模型取得条件

简单的说，就是通关且拿到全部物品和卡片，另外把全部迷你游戏的记录都打破就行了。注意沙滩排球的迷你游戏要取得完胜。

这么偏的游戏都有人投秘技，对投稿人的爱好深表敬佩。

X360 所有版本 幽灵行动 尖峰战士 游戏原名 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter



作弊指令

在游戏中先按START键进入暂停画面，然后按住BACK、LT、RT这3个键不放，再输入以下指令，就可以获得神奇效果。指令输入成功的话，会有音效。

LB、LB、RB、X、RB、Y：体力加满
RB、RB、LB、X、LB、Y：无限弹药
X、X、Y、RB、Y、LB：全队无敌
Y、Y、X、RB、X、LB：主角无敌

在标题画面下的选关画面中，按住BACK、LT、RT这3个键不放，再输入Y、RB、Y、RB、X，即可开启全部关卡。

本作是近期X360上最强的作品！

PS2 日版 战国无双2 游戏原名 战国无双2

最强武器入手法官方版

和以前一样，在游戏发售后的一个月内，光荣就会放出官方认定的最强武器入手法。在拿最强武器（也就是4级武器）时必须满足以下4个条件：①难度要为难しい或地狱；②无双演舞模式限定；③必须使用欲拿武器的角色；④该角色的无双演武模式已通关。

真田幸村

关卡：大坂之阵。

条件：在稻姬和伊达政宗未侵入天守阁的情况下，将两人击败或令其撤退。

备注：令两人撤退的方法是直接击败德川家康。

前田庆次

关卡：长谷堂之战

条件：达成千人斩。

织田信长

关卡：手取川之战

条件：完成援护羽柴秀吉、柴田胜家、前田利家、丹羽长秀、泷川一益撤退的5个任务。

备注：2P选择羽柴秀吉时，不算援护羽柴秀吉撤退的任务。

明智光秀

关卡：光秀天下统一战

条件：在我方武将幸存4人以上（除玩家外）的情况下，击败真田幸村、前田庆次、直江兼续、柴田胜家、伊达政宗和阿国。

上杉谦信

关卡：九州征伐

条件：引发间歇泉喷水事件后，依次击败羽柴秀吉、宁宁、浓姬、明智光秀、森兰丸。

阿市

关卡：贱岳之变

条件：按织田信长、浓姬（第1次）、宁宁的顺序将三人击败。

杂贺孙市

关卡：本能寺脱出

条件：一定时间内击败织田信长。

武田信玄

关卡：长筱之战

条件：击败本多忠胜、羽柴秀吉，并引发降雨事件。

伊达政宗

关卡：三方原决战

条件：在我方全部武将生存的情况下，亲手击败除德川家康外的所有敌将。

浓姬

关卡：本能寺之变

条件：在织田信忠生存的情况下，让森兰丸在明智光秀登场后败走。

服部半藏

关卡：上田城攻略战

条件：在真田昌辛生存的情况下，击败真田幸村，并击败全部的风魔小太郎。

丰臣秀吉

关卡：贱岳之战

条件：在前田庆次开始进军后将其击败。

本多忠胜

关卡：天正御前仕合

条件：完成阻止前田庆次、宁宁、风魔小太郎、服部半藏、宫本武藏、佐佐木小次郎、伊达政宗、德川家康、羽柴秀吉进入我方砦中的任务。

稻姬

关卡：小田原城攻略战

条件：除北条一族外的全部敌将均由稻姬击败。

德川家康

关卡：关原之战

条件：亲手击败除石田三成以外的全部敌将。

石田三成

关卡：江户之阵

条件：全任务成功，且安国寺惠琼退至西军本阵。

浅井长政

关卡：小谷城防卫战

条件：成功制压地藏山后，击败羽柴秀吉、蒲生氏乡、柴田胜家、佐佐成政、泷川一益、前田利家、池田恒兴。

岛左近

关卡：关原之战

条件：在小早川秀秋未叛变、我方武将全部生存的情况下，击败全部敌将。

岛津义弘

关卡：关原突破战

条件：在救援立花訚千代的任务发生前，先完成救援石田三成、岛左近的任务，再亲手击败全部敌将。

立花訚千代

关卡：九州征伐

条件：在岛津家久、岛津岁久、岛津义弘于本阵出现前先各自击败一次，待其于本阵出现后按家久、岁久、义弘的顺序击败。

直江兼续

关卡：上杉征伐

条件：在我方武将全部生存的情况下，击败本多忠胜、服部半藏、稻姬。

宁宁

关卡：小牧长久手之战

条件：完成阻止服部半藏入侵本阵、击败本多忠胜和稻姬守卫岩崎城的任务。

风魔小太郎

关卡：小田原城防卫战

条件：全任务成功。

宫本武藏

关卡：京洛动乱

条件：击败德川家康。

阿国

关卡：无限城61层之后随机出现的巫女の劝进行脚

条件：第2、3、4层的任务全部成功，并击败第5层的前田庆次。

森兰丸

关卡：无限城46层的前田庆次の思い、真実に…

条件：在第5层完成百人斩后再击败前田庆次。

文 兮梦 编 雨润



等了足足两年，《创造球会》的球迷玩家终于迎来了自己的节日，最新作《创造职业球会 欧洲冠军杯》在3月底终于发售了，而此作更是系列中最重要的一作！游戏的大舞台已经升级到欧洲5大联赛，游戏的系统也有了很大的变化，革新度令人振奋。《创造职业球会》系列一直凭着自己独有的风格吸引了一大批死忠，这次的改变有待时间的验证，但是我们有理由相信，作为SEGA目前销量最稳定的家用机大作，又值"《创造职业球会》系列"诞生10周年，SEGA一定不会让我们失望的。

创造欧洲梦剧场

DREAM MATCH NEVER END

创造职业球会 欧洲冠军杯 SEGA SLG PS2

游戏主画面各项指令简述

游戏的主操作画面分为三类，分别是球队界面，情报界面，以及经营界面

① 球队界面

练习 进入后可以设置球队的训练计划、球员的配置，是游戏中最重要的一环。



球探管理 在这里可以获得球员，获得方式有3种：可以直接指定球员让球探去交涉，让球探定时制作LIST报告，直接在球市上放出的转会名单中选择球员。

俱乐部人事 分别是对一队球员的管理，二队球员的管理，还有教练和球探的管理。球队的球员挂牌就是在这里操作的，是本作重要的财政来源。

谈话 与俱乐部的教练或者球员交流，了解他们的不满，并给予解决，可以让队伍的气氛和谐。

青年军 球队二线队的训练设置，在这里挖掘好料子吧！本作的青年军可谓是巨星的摇篮。

② 情报界面

电子邮件 这里是一个简易的汇报处，球队的大小事项都会有一份电子邮件留给您的，必须定时查阅，否则会错过一些重要情报。

新闻 了解业界新闻的地方。

情报 了解他队球员状况，以及各地联赛和杯赛的战绩，也可以查看一下己队的荣誉室。



OPTION 游戏记录的地方，也可以在此设置各项游戏设定，还有最最重要的——制作球队的对战记录档案！

③ 经营界面

经理部 了解俱乐部经营业绩的地方，可以知道己队的赞助情况，利用率较低的指令。



施设管理部 建造球场和俱乐部设施以及改建的地方，非常重要的指令！可建造的设施受球场和俱乐部的规模限制。想要得到更多的上座率和顶级的训练效果，必须在这方面投入大量金钱。

营业部 生产球迷用品，还有俱乐部海外据点的设置。球迷用品的合理生产可以增加俱乐部的收入。海外据点的增加可以提高俱乐部的人气，更重要的是，让你的青年军更强大！建设到位的话，见到一个超级巨星转生在你的青年队里也是有可能的。

广告部 了解俱乐部的日程安排，还有球迷的情报，利用率较低的指令。

情报指令需知

球员能力

简称	意义
SPD	速度
PHY	身体体格
STM	体力
MNT	精神力
SPT	配合能力
SYS	阵型理解能力
TAC	战术理解能力
DBL	盘球能力
SHT	射门能力
PAS	传球能力
FK	任意球能力
HED	头球能力
CUT	断球铲球能力
MRK	盯人能力
SAV	GK扑救能力
CTH	GK接球能力
HGH	GK高空球处理

球员能力

简称	意义
DSH	GK出迎能力
FED	GK大脚长传能力
RSP	GK反应能力
JMP	GK弹跳能力
TRD	疲劳度
CND	状态
MTV	精神状态
FIT	磨合度



▲本作的球员能力较之系列前作细化了许多。

监督和助教能力

共通能力

简称	意义
FVR	攻击指导能力
REL	配合指导能力
FK	任意球指导能力
ABL	球员能力发掘力
AD	攻防意识指导力
CEN	中央适应指导能力
SDE	边路适应指导能力
MTV	对球员的激发能力
PHC	状态调整能力
CMP	对球员的不满调解能力
POP	声望
MKK	球员鉴定能力

PC（体能教练）专项

简称	意义
SPD	速度指导力
PHY	体格指导力
STM	体能指导力
MNT	精神指导力

AC（技术教练）专项

简称	意义
DBL	盘球技术指导能力
SHT	射门指导能力
PAS	传球指导力
HED	头球指导力
CUT	断球指导力
MRK	盯人培养能力

监督（主教练）专项

简称	意义
FAT	攻击速度指导力
PSS	传球配合指导力
SAT	边路攻击指导能力
CAT	中路攻击指导能力
OFF	造越位指导能力
PRS	逼抢指导力

球探能力

简称	意义
CLB	与俱乐部交涉能力
PLY	和球员交涉能力
CPL	现役球员探索能力
YPL	青年队球员探索能力
NPL	年轻球员探索能力(16~22岁)
MPL	当打球员探索能力(23~29岁)
SPL	成熟球员探索能力(30岁以上)
MC	主教练的探索能力
AC	技术教练的探索能力
PC	体能教练的探索能力
FC	守门员教练的探索能力

GC（守门员教练）专项

简称	意义
SAV	扑球指导能力
DSH	出击指导能力



▲[illegible]克斯，本作中多出现在国米。

初期攻略法（新人向）

① 乙级联赛攻略法

游戏一开始可以在欧洲5大联赛中选择一个联赛作为自己的本国联赛。玩家所拥有的球队刚刚进入乙级联赛的升级赛，直接面对的就是3场生死战。当然，这三场比赛的难度很低，以原始阵容的实力是可以轻松升入乙级的。

乙级联赛的攻略，目标只有一个——升级！为何？首先球队的收入会提高，如果进入甲级联赛，球队的声望也提升很多，拉赞助和买球员都会轻松很多，更直接的是比赛的收入提高了，而且甲级联赛的比赛场次要比乙级的少，少打一年乙级联赛可以节约不少时间。

其实乙级联赛是很容易攻克的。在游戏开始的一个月，大家可以去球员市场的转会球员名单中寻找一些无所属的球员，专门找一些评语为世界通用的球员，这些球员能力都在你队中的原始球员之上，一个月估计就可以换血完毕，也不需要转会费，实在非常轻松。另外，在买球员的同时记得将己队原有的球员挂牌出售，这些球员虽然能力不怎么样，但却能卖个好价钱的！换血后的球队实力大增，绝对可以横扫乙级联赛！

② 初期的球员补强攻略

在初期，球队经济实力有限，在一开始的无所属球员大收购固然价廉物美，但是如果在升上甲级后，这种级数的球员自然不能胜任甲级的比赛。这时候就要运用到“博斯曼条约”了！根据条约，签入他队合同期满的球员，己队无需付出转会费！这个条约适用于每年的2~5月，让球探检索合同期剩余一年的球员，就可以免费得到一些高素质的球员，确实非常地实惠！，当然，这些球员不会立刻加盟的，必须等到6月后赛季结束才会来报到。不过，如果球队声望不够，一开始是不能买入一些星级球员的，他们会拒绝你的邀请。在这里，大家可以再次比较一下各种球员的入手方法，以作备考。

★直接依赖球探去指定球员谈判，只要有钱有声望，肯定可以买到球员，想得到心仪的球员，这是最快捷的方法，问题在于这也是最贵的方法。

★通过球探的LIST找到球员，然后入手。入手的球员只能取决于球探给出的名单，但是入手难度不存在，价钱也适中，但也是需要转会费的，除非是无所属的球员。

★博斯曼条约得到球员，这是近乎免费的手段，但是只能找合同到期而又没有和球队续约的球员。（提醒一下，己队的球员如果不续约也会走人的）

★从自己的青年军内部挖潜。如果自己的基地建设做得好，好球员也会有的，但是在初期几率很小。

③ 初期累积财富攻略

金钱是球会发展中最重要的前提，如何能快速累积财富是经营的关键！在第一年，由于球队只能在乙级联赛打拼，球票和球迷用品的销售不可能达到很高的水平。官方途径的敛财只能是比赛的赏金，其中最吸引的莫过于头名升甲的奖金了。

此外，买卖人口也是一个非常好的方法。首先是原始球员的挂牌出售，这些球员一般都会有不菲的价格。如果卖完了，可以从青年队中提拔球员，打上一段时间后再挂牌，也是价格不菲，这些财富在初期可是很重要的哦！不过，要提醒一点，刚刚买回来的球员不要试图出售，在第一年是卖不了好价钱的，系统限定转会费为10万欧元……

特殊EDIT选手

在游戏中制造原创选手或者是自己的分身，是《创造球会》一贯的传统，本作当然不会删掉这个广受欢迎的设定了。而且，SEGA这次顺应广大球会迷的意愿，恢复了特殊EDIT选手的隐藏设定（简称特E），实在令人振奋。

EDIT选手的选项很简单，只要球队升入甲级联赛，就会进入选手EDIT界面。其中各种身体数值、外貌、服饰都可以选择。现在重点讲讲特E的创造！

特E的达成要素提示

◆球员名一定要对，游戏中的实况名字就随意。

◆国籍要正确，还有场上位置要正确，如FW、OMF这一类的。场上的活动范围方块就无所谓。

◆相貌、体重、利足、道具这些设定都可以随意。

◆最后EDIT成功后，球员的身高体重会自动修正为特E的数值，这就是成功的征兆，再一看球员能力的预想图，泪……孩子，维护世界和平这个任务就交给你了！我的球队也交给你来领导了！

特E资料篇

球员风格表

国籍	姓名	位置	风格
葡萄牙 ホルトガル	尤西比奥 エウゼビオ	FW	2–A
北爱尔兰/北アイルランド	贝斯特/ベスト	FW	2–B
塞尔维亚和黑山共和国/セルビア・モンテングゴ	斯托伊科维奇/ストイコビッチ	MF	2–B
塞尔维亚和黑山共和国/セルビア・モンテングゴ	贾伊奇/ジャイッチ	FW	2–E
匈牙利/ハンガリー	普斯卡什/ブスカシュ	FW	6–B
乌克兰/ウクライナ	布洛欣 ブロヒン	FW	1–C–D(中央部)
比利时/ベルギー	希弗 シーフォ	MF	1–F
罗马尼亚/ルーマニア	哈吉/ハジ	MF	2–E
乌拉圭/ウルグアイ	弗朗西斯科利フランチェスコリ	MF	2–E
乌拉圭/ウルグアイ	安德拉得/アンドラーデ	MF	1–E
俄罗斯 ロシア	雅辛 ヤシン	GK	1–B
西班牙/スペイン	耶罗 イエロ	DF	5–A
法国/フランス	普拉蒂尼/プラティニ	MF	5–F
法国/フランス	坎通纳/カントナ	FW	5–E
法国 フランス	吉雷瑟 ジレス	MF	5–F
法国/フランス	蒂加纳/ティガナ	MF	5–E
法国/フランス	德尚 デシャン	MF	5–E
英格兰/イングランド	班克斯バンクス	GK	1–C~D间（最上段中央部）
英格兰/イングランド	穆尔/ムーア	DF	2–A
英格兰/イングランド	爱德华兹/エドワーズ	MF	2–E
英格兰/イングランド	莱因克尔/リネカー	FW	
英格兰 イングランド	查尔顿/チャールトン	MF	1–E
英格兰/イングランド	加斯科因/ガスコイン	MF	2–C~D(中央部)
英格兰/イングランド	基冈/キーガン	FW	2–F
英格兰/イングランド	瓦德尔/ワドル	MF	1–B
英格兰/イングランド	马修斯/マシューズ	FW	1–F
阿根廷/アルゼンチン	马拉多纳/マラドーナ	FW	6–C~D（最下段中央部）
阿根廷/アルゼンチン	卡尼吉亚/カニーヒア	FW	6–F(右下端)
阿根廷/アルゼンチン	巴蒂斯图塔 バティストゥータ	FW	5–F
阿根廷/アルゼンチン	帕萨雷拉/パサレラ	DF	5–B
阿根廷,アルゼンチン	西沃里/シボリ	MF	5–E

球员风格表

国籍	姓名	位置	风格
阿根廷 アルセンチン	阿尔迪利斯 アルディレス	MF	
阿根廷 アルゼンチン	肯佩斯/ケンペス	FW	5–C~D(中央部)
巴西/ブラジル	贝利/ペレ	FW	2–B
巴西/ブラジル	莱昂纳多/レオナルド	MF	6–A
巴西/ブラジル	济科/ジーコ	MF	3~4–A（左端中央部）
巴西/ブラジル	加林查/ガリンシャ	FW	1–B
巴西/ブラジル	尤尔津霍/ジョルジーニョ	MF	5–A
巴西/ブラジル	里维利诺/リベリーノ	MF	6–B
巴西/ブラジル	阿尔贝托/アルベルト	DF	5 B
巴西 ブラジル	法尔考/ファルカン	MF	3–4(中央部)–B
巴西/ブラジル	塞雷佐/セレーゾ	MF	6–B
德国/ドイツ	贝肯鲍尔/ベッケンバウアー	DF	1–A
德国/ドイツ	布雷默/ブレーメ	DF	1–A
德国 ドイツ	马特乌斯 マテウス	MF	1–A
德国/ドイツ	G・穆勒/ミュラー	FW	1–A
德国 ドイツ	福格茨/フォクツ	DF	1–A
德国/ドイツ	克林斯曼 クリンスマン	FW	1–A
德国/ドイツ	沃勒尔/フェラー	FW	1–A
德国 ドイツ	迈亚/マイヤー	GK	1–A
德国 ドイツ	科勒尔/コーラー	DF	1–A
德国 ドイツ	布雷特纳/ブライトナー	MF	1–A
德国 ドイツ	萨穆尔/ザマー	DF	1–A
意大利/イタリア	佐夫/ゾフ	GK	1–A
意大利/イタリア	罗西/ロッシ	FW	2–B
意大利/イタリア	西雷阿/シレア	DF	1–B~C
意大利/イタリア	詹蒂莱/ジェンティーレ	DF	2–A
意大利/イタリア	甘贝里尼/カブリーニ	DF	2–A
意大利/イタリア	巴雷西/バレージ	DF	2–B~C
意大利/イタリア	巴乔/バッジョ	FW	1–A
意大利/イタリア	斯基拉奇/スキラッチ	FW	
意大利/イタリア	法切蒂/ファケッティ	MF	1–B
意大利/イタリア	塔尔德利/タルデリ	MF	1–B
荷兰/オランダ	克鲁伊夫/クライフ	MF	6–F(右下端)
荷兰/オランダ	古利特 フリット	FW	6–F(右下端)
荷兰/オランダ	范巴斯滕/ファンバステン	FW	6–C~D
荷兰/オランダ	内斯肯斯/ニースケンス	MF	[illegible]–E
荷兰/オランダ	科洛尔/クロル	D[illegible]	[illegible]–B
荷兰/オランダ	里杰卡尔德/ライカールト	MF	[illegible]–C~[illegible](中央部)
荷兰/オランダ	范哈内亨/ファンハネヘム	MF	2–B





文 十六夜

战争对于每一个人来说，其意义都是不一样的——就像数字6和9，不同的角度得到的答案截然不同。做为《皇牌空战》系列的最新作，游戏不再强调画面或是战斗——因为对于目前的游戏平台来说，她的素质已经足够了——而是调动各种手段为玩家营造一个只属于自己的战争，而这场战争不仅发生在天空，同样也在玩家心中展开。为此本作加入了“风格称号”系统，玩家在任务中所要关心的不再是怎么完成他，而是用什么方式完成他。正是这一改变，使得玩家在按下扳机前增加了一些思考，也正是这种思考是玩家逐渐体会到究竟什么才是战争。

ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

皇牌空战 零 贝尔肯战役	Namco	STG
PS2 ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR	2006年3月23日	日版
对应专用飞行摇杆	推荐玩家年龄	全年龄

攻略透解

系统简介

基本操作

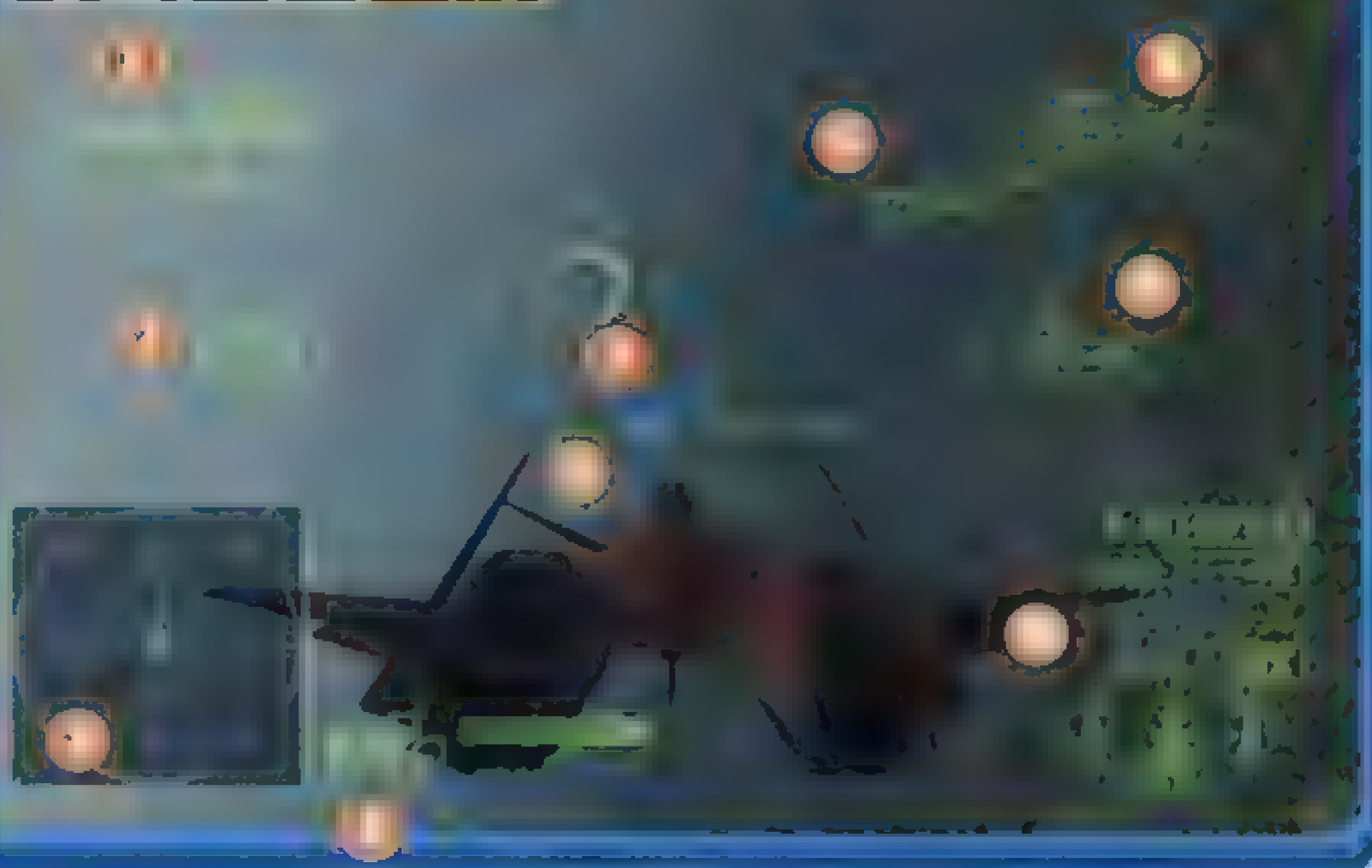
按键	功能
十字键	向僚机下达命令
左摇杆	自机移动
右摇杆	视点移动
○键	决定、发射导弹或特殊武器
×键	取消、发射机炮
□键	显示地图（根据力度分为三个段）
△键	切换目标（按住可将视点朝向目标）
L1 键	减速（根据力度分为两个段）
L2 键	左平移
R1 键	加速（根据力度分为两个段）
R2 键	右平移
L2+R2 键	机体自动恢复水平状态
R3 键	变换视点
START 键	开启暂停选单
SELECT 键	切换特殊武器

风格路线



本作新引入了一个名为“风格称号(Ace Style System)”的系统，根据玩家在战场的种种表现给予佣兵、战士或是骑士的称号。战斗中滥杀无辜、破坏非攻击目标或是击落丧失战意的敌人都会使玩家成为只关心报酬与力量同时也令敌人颤抖的佣兵；而只攻击敌对目标，且在战斗中饶恕已经失去战意的敌人，会让玩家成为坚守骑士道、受人尊敬敬仰的骑士，而位于两者之间的就是忠实于自己的使命、以完成任务为最优先的战士。玩家所获得的风格称号，直接影响到整个流程，某些机体或飞行小队只有在固定风格路线中才会出现。

战斗画面图解



1. 分数

在战斗中，玩家或是僚机击落敌机、摧毁建筑物都会增加相应的分数——当玩家锁定的目标进入导弹的射程之后，目标的名称以及对应分数会显示在总分数下方。与系列不同，因为本作在命中敌机后，会有一定概率使其进入丧失战意状态（目标变为黄色），这时如果再次攻击并将其击落，则还会获得额外的分数，但代价就是离“肮脏的佣兵”更近了一步。

2. 速度

显示目前玩家机体的飞行速度。根据飞机性能的不同，最大、最小速以及加速能力都会存在差别。在战斗中，速度还会影响机体的回旋性能，速度越快，机体执行回旋动作的效率就越低，而且转向半径也越大。

3. 雷达

以玩家的机体位置为圆心，显示周围作战单位。三角形表示飞行单位，四方形表示地面作战单位（战车、舰船以及建筑物）。红色和绿色图标都表示敌对目标，其中红色为重要目标，大部分战斗的最终任务就是将这些重要目标全部摧毁，绿色目标的作用其实就是在于为玩家提供分数，如果赶时间可以完全无视。黄色表示非攻击目标，但攻击他们同样可以得到分数，但会使“风格称号”发生改变。

4. 僚机指令

与前作一样，在《皇0》中玩家同样能够向僚机下达各种行动指令，不过本作中僚机的数量只有1架，而且使用的是固定机种。本作的僚机指令可以看成是前作的强化版，除了“攻击”、“援护”、“分散”以及“特殊武器”外，其中“分散”指令将被细分为“分散对空”、“分散任意”以及“分散对地”三种。

攻击（方向键↑）指令，僚机会攻击玩家前方的敌机。援护（方向键↓）指令下僚机会攻击玩家身后的敌机，像这种故意引诱敌人、配合作战的战术，经常都会用到。攻击与援护指令都可以配合特殊武器（方向键→）指令以同使用。

分散（方向键←）指令本作分为了3种，分散对空是指示僚机集中攻击敌战斗机，分散任意是指示僚机根据实际情况选择攻击空中或地面目标，而分散对地则类似“分散对空”，僚机会集中攻击地面目标。本作僚机的实力都相当强，玩家一定要多加利用这珍贵的战力。

5. 目标方位

利用三角形的方向以及形状表示玩家锁定目标的大致方位。离目标越近，三角形的顶角角度就会越大，反之则会越小。熟练根据显示的图形判断目标位置是近身缠斗的关键。

6. 目标名称

一定距离内，玩家能够看到敌人或是友军的机体名称，如果驾驶员是ACE，还会显示出驾驶员的名称。锁定目标后，还会详细显示出玩家与其相隔的距离。

7. 锁定框以及准星

玩家选择要攻击的机体后必须当目标进入射程才能够发动攻击。追踪性武器会发出蜂鸣声提示玩家，而投掷型武器则必须由玩家目测着弹点——会有圆形图标提示——调整角度后再将弹药投放出去。

当玩家与目标间的距离非常近时（小于400）屏幕会出现用于机炮瞄准的圆形准星。需要注意的是，虽然准星的范围较大，但只有在目标处于准星中心位置（准星中间的那一点）时命中率才最高，而如果是使用激光武器，则只有那一点才有攻击判定。

8. 剩余时间

显示当前任务所剩余的时间，当剩余时间为0时，任务便会失败。另外，某些关卡还会有其他时间限制（比如最后的两场战斗），而这个时间会显示在屏幕正上方。

9. 高度

显示玩家机体的所在高度，过低会有警告提示。需要注意的是，这里的高度是指海拔高度而不是与地面的垂直高度。

10. 机体状态

用来显示机体当前的弹药剩余量以及耐久度状况，其中HARD难度以下机炮没有残弹限制。与系列一样，当机体的损坏度达到100%的时候玩家就会被击落，而ACE难度下既使玩家返回回归线也无法恢复机体的耐久值。

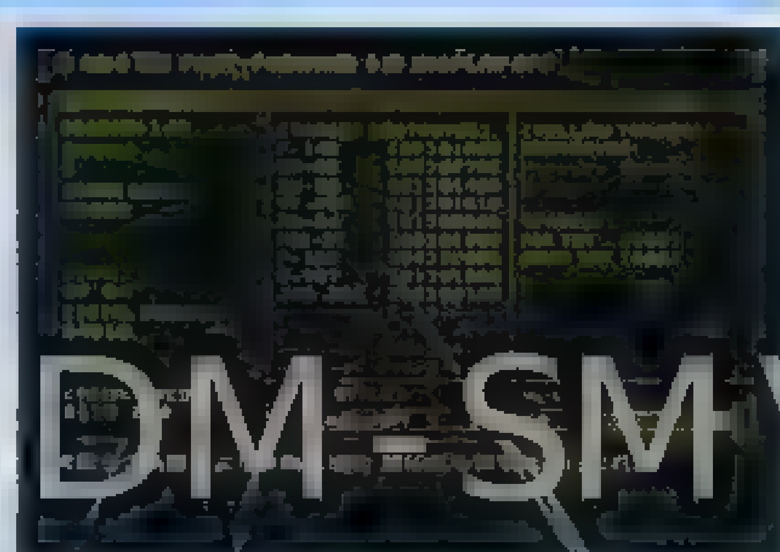
战绩

本作登场的ACE驾驶员是系列中数量最多的，总共有169名！只要玩家在游戏中将其击落，那么就能够在“战绩”(Assault Records)里面看到对手的各种资料——包括驾驶员姓名、小队名称及编号、所属势力、驾驶机种以及简短的生平介绍。需要注意的是有些驾驶员是只会出现在固定难度的。



关于评价

做为一名皇牌飞行员，实现各难度、各关卡S评价自然是最终的目标。主要影响评价的两个因素分别是时间以及分数。分数方面，由于本作战斗中的目标非常多，因此并不是主要问题，反而是在跟那些皇牌飞行员或皇牌飞行队战斗的时候，可能会浪费很多时间。建议大家1周目时不用太执著于这种关卡的高评价，等以后拿到强力机体并积累了战斗经验后再来收拾他们。



流程攻略&人物剧情

MISSION 01 行动代号 Crossbow 冻空的猎犬

本战的目标就是击毁所有的轰炸机。作为第一关，这场战斗的难度自然是比较低的，敌方的轰炸机会分为4个编队由地图10点钟方向前往4点钟位置。护航机多为初级的F-4E以及F-5E，因此无论是机动性还是旋回性都相当低，虽然1周目玩家最开始也只能使用同级别机体，但只要不盲目突进，还是能够轻松应对的。

任务一开始，玩家就应该按照小地图上的指示快速赶往战场，这时会与敌人的第1个梯队接触。第1梯队由两架B-52以及少量护航机组成，玩家可以很轻松地全灭他们。第2梯队与第1梯队类似，只不过数量上增加了1架B-52，先击毁周围的护航机，再来收拾他们吧。第3梯队是轰炸机编队的中心，由4架BM-335以及护卫机组成，需要注意的是，BM-335拥有对空机枪，因此不要在其附近与护卫机缠斗。最后一个梯队只有两架B-52且无人看护，相信经过之前的战斗玩家战机的导弹已经所剩不多，建议大家利用机炮攻击目标，一个原因是为了练习飞行过程中姿态的微调，另一个原因是为了增加机炮击毁飞机的击毁数，因为本作同样有3枚勋章是需要使用机炮击毁飞机达到一定数量后才能获得的。

由于是第一关因此难度不高，玩家在与护卫机战斗的时候应该尽快熟悉并掌握战机飞行、转向以及攻击的技巧，为后面的战斗积累经验。目标因为是机动性差的轰炸机，因此非常适合使用机炮击毁，而本关也是快速提升机炮击毁飞机数量最好的关卡。

MISSION 02 行动代号 Roselein 171号线夺还

在任务一开始玩家需要先驾驶飞机从机场起飞。要想顺利起飞非常简单，首先是要提升马力使飞机以高速在地面滑行，当速度到达160后再拉起机头就能够使飞机离开地面飞上天空。如果觉得手动起飞很麻烦，大家也可以按Start键跳过这一过程直接进入任务，但在任务结束后的结算中，"起飞"一项的分数会最低，为了S评价大家还是忍耐一下吧。

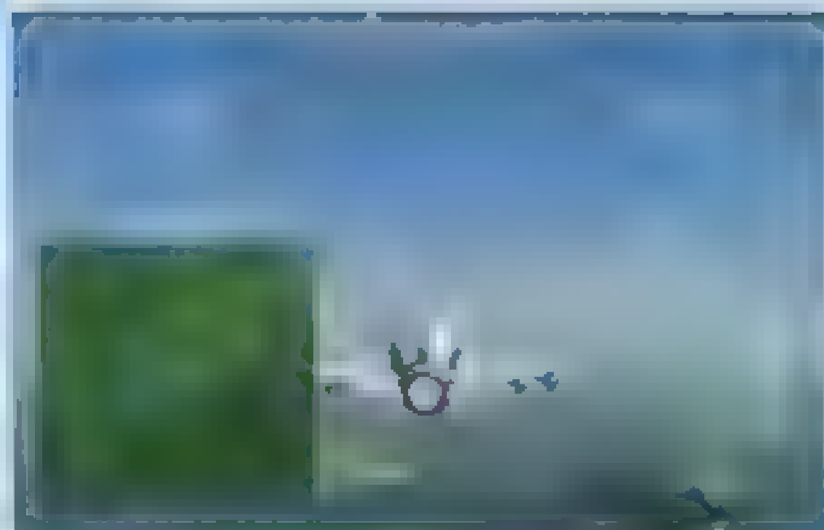
本关任务是击毁战场上的主要地面目标（红色），而这些地面目标都固守在3个区域。第1个区域只有两辆战车守在桥头，而防空部队也全都由对空机枪组成，因此很容易就能搞定。在前往第2区域的路上会分布有不少对空机枪，当然要干掉他们增加玩家的分数。不过在开始攻击这些靶子之前最好先清除空中的敌人，这一区域的敌机同样是F-4E级别，但其中会混杂一架带名字的A-10。虽然驾驶员是王牌，但因为A-10的机动性不比F-4E好多少，因此不足为惧。经过第2区域后玩家会遇到MIG-21BIS，相比F-4E速度方面有所提升，但好在数量很少。惟一需要注意的是混杂在其中带名字的MIR2000，由于旋回性能提升了不少，因此除非是对飞，否则玩家的大部分中远距离攻击都有很大几率被回避，建议大家利用缠斗在近距离击落他，以减少不必要的弹药消耗。最后区域在桥头部署了多量战车，而对空导弹也分别部署在大桥两侧的河岸上，不仅如此这里还有一个MIG-21BIS小队（4机编队），建议玩家先击毁地面的SAM再专心对付天上的目标。



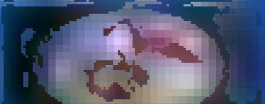
MISSION 03 行动代号 Choker One 圆桌

经过前两关的磨练，相信现在大家的操作已经都熟练自如了，而本关就是对大家空战能力的一次试炼。玩家的初期目标是入侵有着"圆桌"之称的B7R区域，而守军总共有4个飞行小队，分别由F-4E以及MIG-21BIS组成。B7R区域的边界就是位于地图中央的那条山脉，当玩家的飞机越过山脉后初期任务便会完成，但随之而来的就是与敌方皇牌飞行队的战斗，因此建议大家先在B7R区域外围将杂兵机全部击毁后再完成初期任务，这样可以大大减少Boss战我方的压力。

根据玩家目前所处风格路线的不同，完成初期任务后出现的皇牌飞行队也会不同。"佣兵路线"下玩家遇到的是由4机编队的Typhoon所组成的Rot小队，"战士路线"下玩家会遭遇由4机编队的F/A-18C所组成的Grun小队，"骑士路线"下玩家则需要面对由4机编队的JAS-39C所组成的Indigo小队。作为皇牌飞行员，对方娴熟的驾驶技术、丰富的实战经验以及犀利的团队进攻很有可能让玩家陷入相当被动的局面，而其驾驶的战斗机无论是机动性还是旋回性都要比现阶段玩家的战机优秀。其中最让人头痛的就是他们的团队进攻，往往是一架飞机做为诱饵引诱玩家追击，另有两架会尾随玩家并不断发动进攻，而第4架则在外围堵截打算逃开的玩家。要想成功击败他们，首先就要与僚机配合，使用同样的战术引诱敌人追击，建议由玩家主动找寻与僚机进行缠斗的敌人。



迪特利夫·弗雷夏 Detlef Fleisher



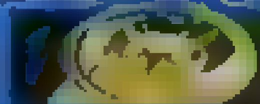
原贝尔肯空军第2航空师第52战斗飞行队"Rot小队"队长，被人称为"赤色飞燕"，这个无论是容貌还是技术都在军队中屈指可数的男人，现在已经成为了[illegible]大学的历史学教授。



之前我是何等的充满自信，感觉没有什么事情自己无法办到，甚至认为自己最终能够将贝尔肯带向胜利。当时我的小队负责B7R区域制空权的确保，对于我们来说那里是绝对不允许别人染指的地方。那天接到了本部发来的紧急增援命令，而等我们赶到那里后发现今守备部队溃不成军的仅仅是两个佣兵！看到他们在天空中横行，我愤怒了，因为在我看来这简直是在侮辱神圣的贝尔肯空军！然而随着被击落以及"圆桌"的沦陷，我作为军人的自豪彻底荡然无存，不过也拜他所赐，现在的我过上了另外一种完全不同的生活。

在我看来，只有由这些生活在这片土地上的人所构成的整体才能被称之为"国家"，然而对于佣兵来说，"保卫国土"是用不到他们身上的。然而我却输给了这种没有所谓"信仰"的家伙，输给了这只是单纯追求力量的佣兵……也许如果能将"国家"这个沉重的包袱卸下来的话，我或许也能飞得像他一样快吧……

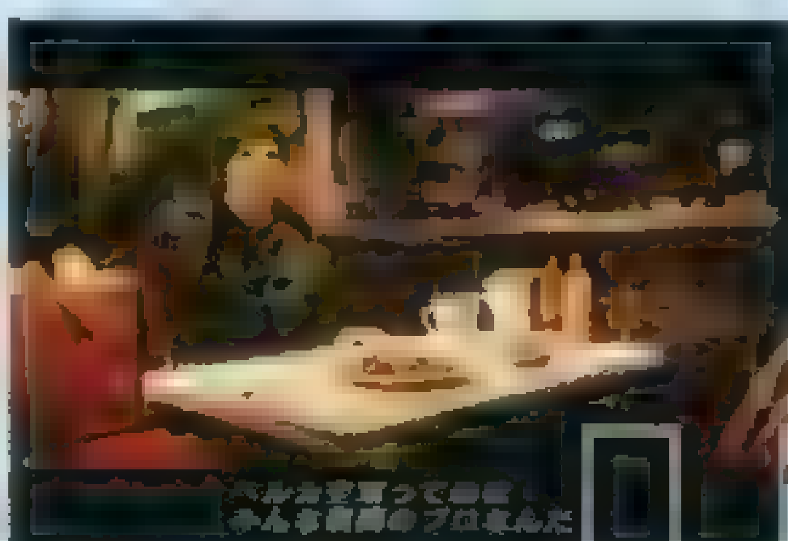
贝伦哈鲁特·修敏特 Bernhard Schmidt



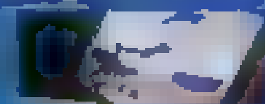
原贝尔肯空军第10航空师第8战斗飞行队"Grun小队"队长，被人称为"猫头鹰之眼"，凭借其卓越的驾驶技术以及灵活多变的战术运用在各地的战场上屡立战功。

那天在飞往"圆桌"的途中小队的每个人都被异样的气氛所笼罩着，因为在接受任务的时候得知引起如此之大混乱的仅仅只是两架连合军的战斗机。要知道，当时在贝尔肯空中服役的驾驶员，大家全都可以被称为ACE，是战斗的专家，然而即便如此对方还是只派来了两个佣兵。在场的所有人都认为这简直是恶劣的玩笑，还有人怀疑是雷达出现了故障，然而事实就是如此……你知道，在战场上偶尔是会出现这样的家伙，让人无法用常理去理解。为此我紧盯着他的每一个动作，想通过任何一个细节来预测、掌握整个战局，然而一切都远远超出了我所预想到的。

在我看来，"战争"其实是坐在办公室的那些大人物们的事情，虽然说是只要最后能够获胜就可以，但如果不能活到那一天便没有任何意义。正因如此，在战场上能够瞬间把握情况并做出正确判断才是关键。在街道中生活也是如此，狭窄的街道与广阔的天空所适用的规则其实是一样的，而他也散发着同样的气息。



迪米特利·海因里西 Dimitri Heinreich



原贝尔肯空军第7航空师第51战斗飞行队"Indigo小队"队长，由于其优雅高效的飞行方式，被人称之为"[illegible]"。[illegible]回到故乡继承家业，过着安[illegible]、充实的生活。



那天，在出击前我们临时变更了负责的空域。我的小队所负责的是当时战局相对安定的东部战线。对，就是B7R区域——我们被派往的地点就是对机体、驾驶员消耗剧烈的那个"圆桌"。之后，我便在那里遇到了他，虽然只有两架飞机，但很明显，驻守的部队完全不是他俩的对手。他不是个简单的佣兵——这是我看到战况后的第一反应——同时也感到事情可能会有些不妙。不过在接下来与他交手后我能感觉到他还带着那么一点谨慎与天真，当时我确信自己能够获胜，因为这个驾驶员还有些嫩，他还没有完全看清楚自己想从战争中获得什么。然而就在思索这些的时候，我已经被他击落了……

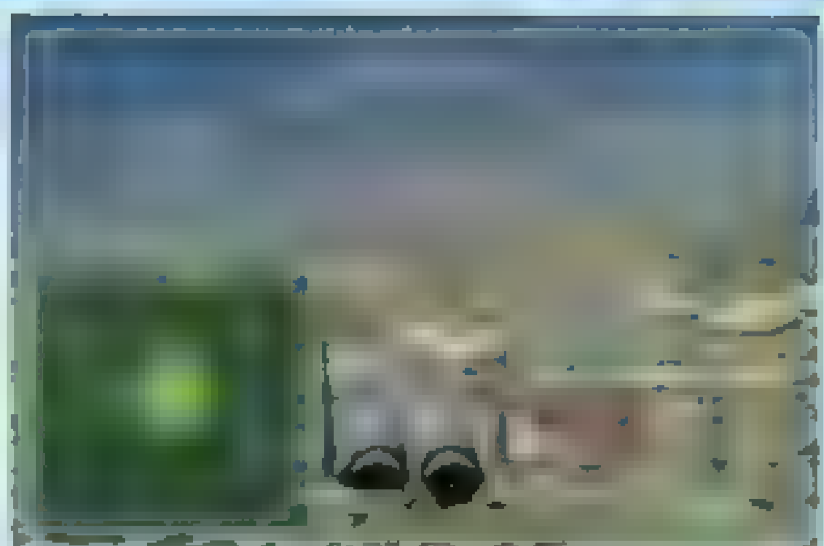
我战斗的原则是建立在骑士道基础上的，毕竟我们原本都是贝尔肯骑士团的后裔。守护弱小、为名誉而战是我们信奉的准则，然而骑士道也并不是只像听起来那么天真，最终我们还是会夺取他人的生命……[illegible]也能够活着迎[illegible]来，我[illegible]他一定已经找到[illegible]自己的答案。

根据玩家所处的风格路线，战斗中敌我双方无线电通信的内容都会有所不同。除此之外，MISSION 01结束后从PIXY的无线电通讯中能得知，"佣兵"会去喝一杯够劲的莱姆酒，"战士"则是经典的威士忌，而"骑士"则是高雅的葡萄酒。

MISSION 04 行动代号 Geinikos 战域攻势作战计划4101 A

在任务开始前会要求玩家选择所参加的战役，而Geinikos作战是整个作战计划（战域攻势作战计划4101）的开端。玩家的任务是作为先头部队摧毁运河南端沿岸的军港以及部分空中力量。选择机体自然是推荐对地能力高或是有高效对地攻击特殊武器的飞机了。

任务一开始玩家就会在雷达上看到运河左侧沿岸有大片区域存在电子干扰（雷达上呈现绿色的圆形区域），处于电子干扰的情况下玩家不仅无法从雷达上看到目标，更重要的是同样无法显示出正在逼近的导弹，这就会给玩家判断导弹方向、选择回避路线造成很大的困难，因此一定要第一时间击毁干扰源，保障雷达能够正常工作。这里一共有两组干扰源（Jammer），都位于运河左侧沿岸靠近玩家方向的位置，需要注意的是干扰源两两一组，且需要使用导弹命中两次才能破坏，因此建议使用爆弹系武器进行轰炸，争取一次性扫清。



干扰源肃清后运河左侧港口的守备就变得不堪一击了，而在进攻运河右侧港口的时候除了要留意地面的防空攻击，还要注意做为敌方增援出现的两队F－20A以及MIG－21BIS。另外，还有一架带名字的F－15C也会加入编队攻击玩家，目前玩家的飞机性能应该是处于劣势，过度的追击很有可能浪费弹药甚至陷入被其他敌机包抄的被动局面，建议先以同级别的F－20A或MIG－21BIS为攻击目标，待敌机的数量所剩不多时再与僚机配合扑杀F－15C。

MISSION 04 行动代号 Round Hammer 战域攻势作战计划4101 B

与Geinikos作战不同，Round Hammer作战中玩家需要攻击的目标除了位于运河北端沿岸的军港之外，更重要的是摧毁在地图北端进入战斗位置的贝尔肯主力舰队。

位于运河两侧沿岸的军港没有什么特别之处，虽然来自总部的情报称守军会拼死抵抗，但SAM、AA GUN的数量实在是太少了，因此只要玩家不是在对地攻击时因为高度过低而坠毁，基本上是不可能被打下来……

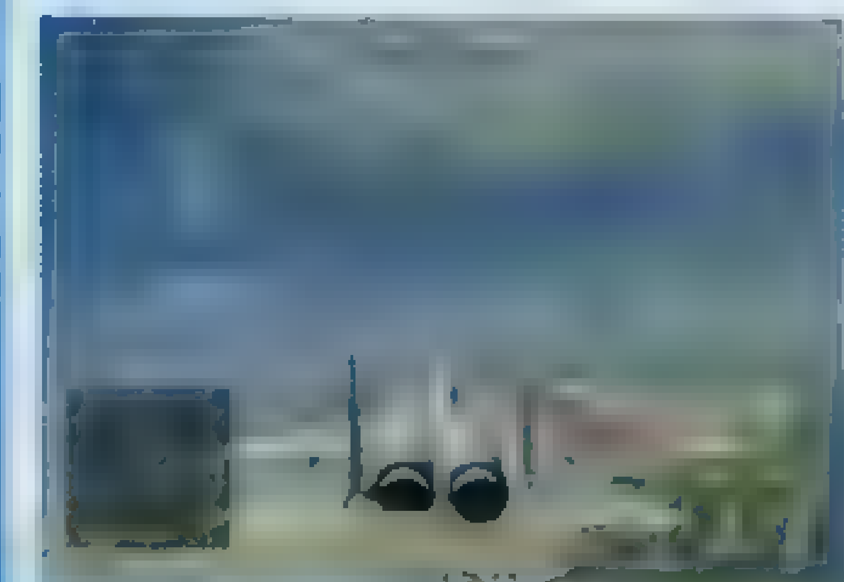
在进攻右侧军港的时候会有1架带名字的F/A－18C出现在10点钟方位，虽然目前玩家飞机的性能相对较低，战斗时处于劣势，但好在周围空域都没有杂兵捣乱，有自信的玩家可以尝试一下单对单的较量，当然，与僚机配合进攻会更加有效。

位于地图北端的舰队由一艘巡洋舰、两艘航空母舰以及多艘驱逐舰组成。最初会有一队J35J担任舰队的防空，而之后会陆续有两批增援从12点方向出现，机种同样还是J35J。位于舰队前方的驱逐舰装备有对空导弹，而且需要命中两发普通导弹才能将其击沉，建议玩家采取低空飞行的方式接近目标，这样能够降低被发现的概率，避免成为驱逐舰攻击的目标。当驱逐舰都被击沉后玩家剩下的目标就是位于后排的航空母舰以及巡洋舰。与驱逐舰不同，这两种战舰除了作为弱点的舰桥（中部）外，舰首舰尾还分别有SAM以及AA GUN，因此在锁定的时候注意区分，而且舰桥的耐久度也要比驱逐舰高，对地攻击性能高的飞机也很可能要额外补上几炮才能彻底搞定。



MISSION 04 行动代号 Costner 战域攻势作战计划4101 C

做为整个作战计划（战域攻势作战计划4101）的最后一环，玩家的任务是要担任奥希亚第3舰队的空中护卫任务，确保舰队的旗舰——奥希亚新锐航空母舰在通过运河的过程中不被击沉（被击沉任务就会直接失败）。



任务最开始会分别有两队3机编队的敌机从10点钟以及2点钟的方向飞来，其中F－1小队的目标是正在通过运河的舰队，而F－16C小队则会主动攻击玩家，因此建议大家优先攻击F－1小队，减少舰队的防空压力。

很快又会从10点钟以及2点钟的方向出现敌人的增援，分别是F－20A以及MIR2000D（都是3机编队），其中MIR2000D小队主要负责对舰队的攻击因此玩家应该将注意力集中在他们身上。带名字的F－1会在地图12点方位出现并主动攻击玩家，为了能够安心攻击其他对舰飞机，还是应该尽快将其击落。最后，会从9点钟以及3点钟方向再次出现敌增援，分别是TND－GR.4以及F－1（3机编队），相比之下TND－GR.4对舰队的威胁最大，好在他们在进攻舰船的时候不会刻意回避玩家的攻击，短时间内击落还是有可能的。



这一关虽然需要玩家攻击的目标较少，但都是机动性相对较高的飞机，而且还需要确保航空母舰不被击沉，因此对玩家的缠斗能力以及混战时的应变能力要求较高，不过让人欣慰的是敌方飞机会首先攻击航空母舰前方的几艘护卫舰，给玩家留下了一些时间。另外，除了击毁所有敌机，如果当Kestrel通过运河任务也会结束，不过评价就会降低不少。

MISSION 05 行动代号 Varsity 飞舞在苍天的希望

为了能够顺利发动对乌斯迪奥的进攻，玩家本次的任务就是配合奥希亚第101空降师从空中发动突袭，占领周边的重镇。

任务一开始第101空降师就会开始分批前往地图上的3个主要据点，玩家的首要任务就是尽快将这3个据点中的主要目标（AA GUN）炸毁，保护我方的伞兵安全到达地面，相反，第101空降师的几架A－130由于飞行高度的原因基本不可能被地面的SAM攻击到，因此玩家可以不用理会。

敌据点部署的特点有几处需要玩家注意，首先是每个据点都有4个主要目标，因此玩家很难一次全部摧毁；另外在据点的外围都散布着SAM，因此要想专心攻击目标就要先摧毁一定数量的敌防空力量；最后，每个据点都混杂着几个非攻击目标（黄色），如果选择大范围对地武器就必然会误伤到他们，这对于选择“骑士道”的玩家来说是最不希望出现的……

很快会有8架F－16C分别从12点钟（两架）以及7点钟方位出现。当敌机总数低于两架时最后的增援F－20A会出现在地图中心东南方向，与此同时带名字的F－1会出现在地图中心位置。

战斗结束后需要玩家将飞机降落到机场，与起飞一样，同样可以按Start键跳过。最初玩家的飞机处在跑道右侧，因此要先调整方向使机身与跑道处于同一直线。位置调整好后剩下的就是在加速的同时压低机头降落到跑道上，只要机头下压的角度不是非常大基本都能被接受，而如果降落时机身与跑道之间存在明显的角度，在落地后的滑行过程中记得要用L2、R2键进行调整。



MISSION 06 行动代号 Constantine 解放的钟声

终于到了解放乌斯迪奥首都德雷克达斯的时候了，玩家此次的任务就是与原乌斯迪奥第6航空师团以及地面部队配合，消灭驻扎在城市里的守军部队。

敌地面守军分别收缩在5个主要据点进行最后的反抗，初期的两个据点敌方兵力比较薄弱，地面部队全部是AA GUN，而空中力量也只有1架Typhoon，这种兵力对于玩家简直是开玩笑。不过第2个据点的战车周围是高楼，在攻击的时候一定要注意角度，否则很可能会被建筑物挡住而浪费弹药。第3个据点为敌方的主要防守点，除了部署有多数SAM外，两架MIG－29A也会作为防空力量协助地面部队攻击玩家。当玩家抵达中心区域时，会收到敌守城指挥官外逃的消息，很快其所乘坐的CH－47（非攻击目标）就会出现在空中，虽然有500分的奖励，但是否击落还是要看各位的选择了。当全灭了前3个据点的守军后，由电子干扰机EA－18G（有名）以及MIG－29A组成的小编队会出现在4、5据点之间，同时1架A－10A会突然出现并开始攻击据点3的友军，是否协助地面部队将其击落就看玩家想走哪条路线了（一定时间后A－10A停止对地攻击，此时再将其击落也不算完成救助任务）。



全灭所有地面主要目标后，皇牌飞行队Gelb便会登场。虽然只有两架战机，但SU－37卓越的回旋性以及机动性绝对是玩家的恶梦。如果自机性能不高，便一定要先以2号机为攻击对象，因为相比之下驾驶员的实力要比队长低不少，不过由于并不会显示敌机的编号，因此如果玩家发现自机死活都咬不住目标的话就应该马上转换目标，只要能够击落他们其中一员，二打[illegible]

皇牌空战小帖士2 当玩家达成任意难度全S评价后，机库两侧的墙壁上会挂起卡鲁姆小队的队旗以及乌斯迪奥的国旗。而当达成了ACE难度全S评价后，会得到ウォルフガング・ブフナー的褒奖，而他就是5代中的“老头子”[illegible]

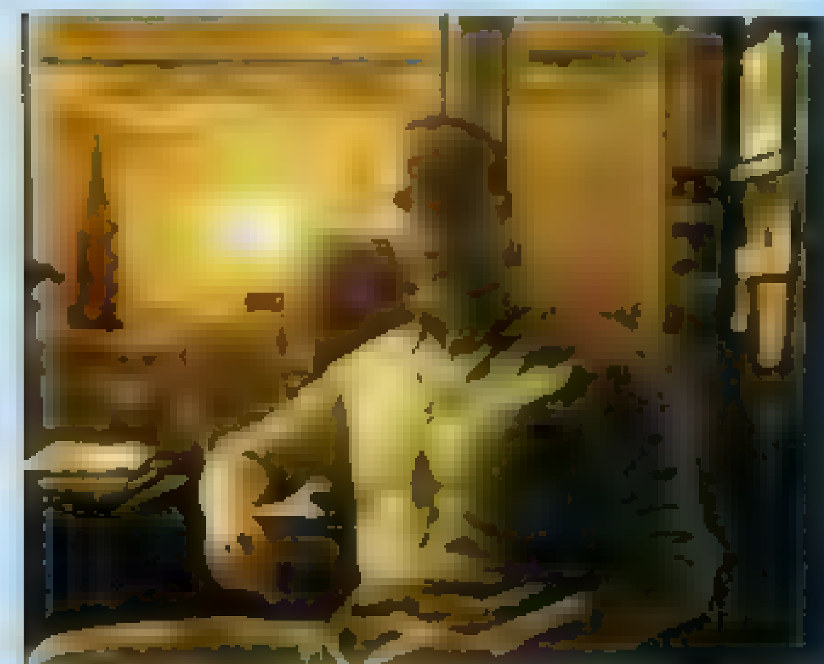
莱纳·阿鲁德曼 Rainer Altman

原贝尔肯空军第5航空师团第23战斗飞行队"Gelb"小队2号机，也在马斯迪奥首都解放后主动投降盟军，并在此定居了下来直到今天



就是在这片天空与他相遇了，而时至今日我的耳边仿佛还能听到当时雷达发出的报警声。

那一天我和队长完成了南部的迎击任务，正在备返回基地，在返回的途中突然接到了飞往德雷克达斯市的命令——这在当时并不少见，很多驾驶员都曾经在没有重新补给以及机体检修的情况下直接执行下一个任务。然而那一次当我们到达作战空域时发现驻守的部队已经全部撤退完毕了，而钟声响遍整个城市。居民们都来到了街道上，而顺着他们欢呼的方向看去，他就在那里。没有恐惧、喜悦或是迷茫，战斗中我丝毫感受不到他的感情——甚至让人感觉天空中飞翔的只有那架机体——记得当时我惟一想的就是让这一切尽快结束，无论最终是何种结果……



我能够过上现在这种温馨的生活，也许正是因为遇到了他。被击落后我便留在了这里，现在的德雷克达斯祥和、平静，不再有战争不再有佣兵，然而这里同样也没有队长的身影。为纪念首都解放，17点钟声会准时响起，对别人来说这是和平的福音，但对我来说却是丧钟响起……

MISSION 07 行动代号 Hell Bound 哈德利昂线攻略

为了报复之前奥希亚进攻以及扭转局面，贝尔肯开始秘密研制核武器V2。为了阻止贝尔肯的核计划，连合军决定以"核查"的名义派军进入贝尔肯境内。为此贝尔肯在必经之路巴雷亚山峰的格兰提赛德遗迹部署了大量防御设施，使这座有着悠久历史的遗迹成为了天然的巨型堡垒。而玩家的任务就是强攻格兰提赛德，为地面部队打开一条道路。

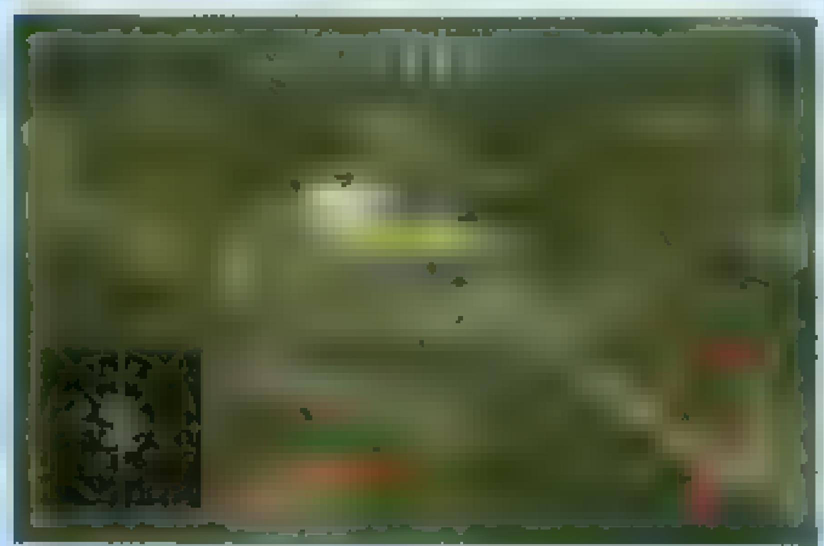
与前面的关卡不同，本关的目标是在限制时间内获得16000以上的分数，如果弹药不够可以返回地图下方的"回归线"（白色虚线）补充弹药、更换特殊武器以及回复机体耐久度（ACE难度无法回复）。最初目标只出现在地图右下以及中部，全部为地面目标，但由于遗迹的建筑物以及地型的缘故，攻击经常都会落空，因此高空俯冲攻击以及大范围爆弹攻击会有比较明显的效果。需要注意的是，主要目标（有特殊标记）的耐久度非常高，普通导弹要命中6发才能搞定。

当击毁中心位置的主要目标以及多数地面目标后，地图其他3个角的目标才会全部出现，左上方为野战机场，驻扎着AV-8B战斗机中队；右上方为高射炮阵地，进攻时只要保持低空就不会被炮火命中；左下方在目标周围有大量AH-64，建议先将他们击落。虽然并没有能够直接威胁玩家的作战单位，但因为敌人采取了密集防守，因此在攻击主要目标时要想不被炮火击中，一定要彻底贯彻"一击脱离"战术。



MISSION 08 行动代号 Alpha 空中回廊 A

驻扎在南贝尔肯中央平原上的防空阵地是其第二道防卫线，而现在这条防卫线已经严重威胁到我方运输机以及补给物资的安全。为了保障补给路线的畅通，为即将到来的全面进攻做好准备，玩家本次的任务就是与友军配合袭击防空阵地，为我方打开一条空中路线。



目标全都聚集在地图左上方，沿途只有3艘小艇孤零零地漂在那里等着成为玩家的靶子。在防空阵地前方分散部署了3组战车小队，但对于飞在空中的玩家来说同样还是靶子。与以往的据点不同，不愧是贝尔肯的第二空中防线，整个阵地有着数量众多的SAM和高炮，只要玩家接近阵地，自机雷达一定会警报响个不停。因为众多地面目标都集中在这一区域，因此可以采用从高空投掷大范围对地武器的进攻手段，而如果因为携钱没舍得购入的话，建议玩家不要贸然冲入防空阵地，而是沿着其外围盘旋，并逐一摧毁外层的防御武器，这样像剥笋一样逐渐往里侵蚀虽然速度慢但非常安全。需要注意的是，高炮的攻击是在固定高度通过爆炸波及战机，特点是攻击不易被预测和回避，因此进攻的时候要么选择低空要么选择高空，而且在全灭高炮前尽量不要在阵地上空盘旋。



全灭所有主要目标后，我方的运输机登场，不过马上整个区域就会受到敌人的超级防御武器高能激光的袭击，这时玩家需要迅速撤退，到达地图下方的回归线。途中高能激光会不断从正面攻击玩家，虽然范围广，但好在之前雷达上会预先提示其弹着点，因此只要及时减速、回避就可以。在逃跑阶段会有两架带名字的战机分别在地图中央以及右下方出现。F-1比较好对付，因为正好是在玩家撤退路线的下方，只要调整好高度（4000左右）和角度，在对飞的时候攻击（两发导弹）一般都能将其击落。另一架电子干扰机EA-6B就比较麻烦，虽然其机动性低，但因为干扰的缘故，我方雷达会无法显示高能激光的弹着点，回避只能靠视觉判断，因此拖得越长对玩家越不利，建议大家先无视，等以后再到"自由模式"中慢慢收拾他。

MISSION 08 行动代号 Beta 空中回廊 B

与08 A"Alpha作战"一样，为了保障补给路线的畅通，玩家任务是与友军配合袭击位于南部平原的另一个防空阵地。

在防空阵地的前方，玩家需要先从一个内陆湖上方经过，而在这里贝尔肯军早已配备了众多的水面船只和战斗机阻截玩家。湖面部队以小艇为主，岸边只有极少的SAM，而空中更是只有两个J35J小队（双机编队且分别出现），如此薄弱的防御力量自然是不堪一击。通过湖面后，会遭遇AV-8B小队以及两个J35J小队（均为双机编队），在正式进攻防空阵地前还是应该先将这几个杂兵击落。

与08 A不同，防空基地的地面防御设施并不多，分散的SAM根本对玩家造成不了多大威胁，重点在于基地中停泊的J35J。最开始他们全部停在跑道上，当玩家出现在阵地上空的时候便会逐一起飞。使用爆弹（停在地面的飞机仍然属于空中目标，因此无法用复数锁定类对地武器）以及导弹能够干掉2队，但还是会有落网的飞上天空，这时建议大家飞离阵地，专心对付余下的战机，之后再清扫地面目标。

全灭所有主要目标后，我方的运输机登场，不过马上整个区域就会受到敌人的超级防御武器高能激光的袭击，这时玩家需要迅速撤退，到达地图下方的回归线。途中高能激光会不断从正面攻击玩家，虽然范围广，但好在之前雷达上会预先提示其弹着点，因此只要及时减速、回避就可以。在逃跑阶段会有带名字的J35J出现在玩家下方5点钟位置，建议大家调整好高度（5500左右）以及角度，争取在对飞的时候一次性将其击落。



MISSION 08 行动代号 Theta 空中回廊 C

为了配合我方其他两个部队发动对驻扎在南贝尔肯中央平原防空阵地的攻击，玩家本次的任务就是从正面对这一区域发动佯攻，吸引守备的敌空中力量，减轻友军对地攻击时的空中压力。

任务一开始迎接玩家的就是由F/A-18C以及两队MIG-29A（双机编队）组成的迎击部队第一梯队。全灭第一梯队后在中央偏下部分会突然出现两个MIG-29A小队，地图1点钟方位出现AV-8B小队，之后只要玩家击毁一次增援就会在附近出现新一批敌机，均为F/A-18C。与此同时地图9点钟方位会有友军的F-20A向玩家求救并横穿整个空域，立志成为"骑士"或想摆脱"肮脏佣兵"形象的玩家要注意了。只要击毁其后方追击的战斗机（雷达上显示为带圆圈的红色三角）就能够完成救助任务，没有击落所有尾随战机且到达地图中央，F-20A就会被击落。

全灭所有主要目标后，我方的运输机登场，不过马上整个区域就会受到敌人的超级防御武器高能激光的袭击，这时玩家需要迅速撤退，到达地图下方的回归线。途中高能激光会不断从正面攻击玩家，虽然范围广，但好在之前雷达上会预先提示其弹着点，因此只要及时减速、回避就可以。在逃跑阶段会有带名字的F/A-18C（高度1100左右）以及MIG-29A（高度8700左右）分别出现在玩家下方6点钟以及8点钟位置，建议玩家挑选其中一架利用对飞攻击一次性击毁，之后再到"自由模式"中收拾另外一架，这样安全系数会高很多。



与前作一样，Namco的标志性角色吃豆人同样会出现在本作中。当玩家的击坠数超过700后，位于机体名称下方Kill Mark的图标就会改变为吃豆人（每击落100架）、鬼（每击落10架）和豆子（每击落1架），上限为999。

MISSION 09 行动代号 Judgment

巨神之刃

虽然上次行动我军成功摧毁了贝尔肯军两个重要的防空阵地，但代价也是相当惨重。经过调查得知高能激光武器的正式名称为“Excalibur”，是贝尔肯公国“BMD体系（Ballistic Missile Defense：弹道导弹防御体系）”下的究极防御武器。目前的当务之急就是摧毁这一终极防御兵器，为继续进攻扫平障碍。



任务最开始玩家需要使用机炮摧毁Excalibur前方的4个干扰装置，否则导弹无法锁定目标。建议一开始玩家就加速向前飞，当雷达上显示出Excalibur的攻击范围（条状红色区域）后马上飞向右侧第二个干扰器，这样不仅能够躲过激光，还能顺道摧毁这个只有一个AA GUN的干扰器。之后马上飞往右侧，这里的干扰器配备了两台AA GUN和一架AH-64。之后利用第二发激光攻击后的间隙前往另一方向逐一摧毁剩下的干扰器。这一阶段由于玩家的行进路线与激光的攻击方向存在很大角度，因此不用担心会被击中，反而需要注意在破坏干扰器后要马上脱离，避免被身后的AA GUN击中。

扫清所有干扰器后会有两架带名字的飞机出现，其中F-15S/MID（高度5500左右）出现在地图中间偏上，由西向东飞；另一架SR-71（高度17000左右）出现在Excalibur上方并由北向南飞，建议使用锁定距离远、高攻击力的XLAA，不过要注意的是SR-71耐久度相当高，需要两发才能将其击落。

Excalibur周边只有4个发电所（需要两发导弹）以及四个小型激光发射器（需要两发导弹和若干机炮）。发射器只能攻击高处的目标因此只要从低空接近就行。Excalibur的耐久值非常高，需要多次命中他才会停止攻击，之后玩家就需要攻击高塔中部的目标，同样需要N发才能搞定，但这时已经不用在意弹药的消耗了。

多米尼克·兹勃夫 Dominic Zubov



原贝尔肯空军第 [illegible] 夜间战斗航空团第 [illegible] 战斗飞行队Schwarze小队 队长 [illegible] 战任务，战后为了 [illegible] 这个昔日 [illegible]

那时我的小队所要负责的任务，美其名为“督战”，实际上就是按照命令击落准备或正在阵前脱逃的友军。那一天与往常一样，我们接到了前往交战区域击落逃亡机的命令，然而让我们感到有些意外的是所要击落的目标并不是以往那种新兵，而是贝尔肯空军的ACE。正如传闻中的，这家伙确实不好对付，而且为了逃避制裁，还故意飞进了正处于混战状态的“圆桌”。然而问题并不出在这里，真正改变了我一生的家伙也在那片空域——对，就是他和“片翼”，那对传说中的妖怪组合。

你说他还活着？坏人为什么总是能活到最后，而真正的英雄却都往往早逝？我一直以为最后会是我、片翼和那个家伙一起落入地狱……算了，我想这应该就是所谓的“强者”吧。

艾利希·希雷贝兰德 Erich Hillenberand



原贝尔肯空军第22航空师团第4战斗飞行队 [illegible] 小队 队长 [illegible] 之所以当初决定成为驾驶员，完全是出于对乘坐战斗机的一种向往。现在 [illegible]

在被命中的瞬间我拉动了弹射椅的保险，幸运地及时从已经变成火球的飞机中弹射了出去。因为弹射时的重压以及飞机爆炸的强烈气流，我昏了过去。当我恢复意识后睁开眼睛首先看到的就是我曾经誓死保卫过的“圆桌”，现在看来她是如此的宽广却又是如此的荒凉……

当时“圆桌”的战况相当混乱，由爆炸产生的干扰几乎覆盖了整片空域，现在回想起来，总部能够收到我发出的无线电求救信号的概率相当低，在那种情况下获救只能用“渺茫”来形容了。来到地面等待救援的我，感叹第一次被人这么漂亮地击落，而正当我觉得是时候退出时头顶上传来了引擎的轰鸣声是他的机体。看着那天空中优雅的姿态，我不由得开始妒嫉起他来，之后我便放弃等待救援开始徒步向最近的基地方向走去，当时心中想的仅仅就是能够尽快回来与他再次交手——然而却花了整整3天时间。对战斗机来说，一旦被导弹命中一切就都完了——爆炸与燃烧过后所剩下的仅仅是一些焦黑的残骸——然而尽管如此，那却是它曾经翱翔于天际的唯一证明。现在虽然我已经退役了，但仍然能够在天空飞翔，然而与那时比起来，这里的天空是那么的宽广，宽广到让人感到一丝孤寂。有时我甚至在想，如果能够再次与他一同飞翔该有多好……

MISSION 10 行动代号 Battle-Axe

B7R制空战

目前玩家所经历过的规模最大，同时也是最混乱的空战，选择Su-37这样的高等级战机自然是理所应当的。既然是混战，那就没有什么章法可循，只要玩家的功夫过硬就会发现这一关非常过瘾，反之则很可能会感到郁闷。如果感觉打起来不是很顺手，建议大家去偷袭正在追击友军的目标，这样的敌机回避后方的攻击都不怎么积极。全灭初期目标后还会不断出现单机的增援。

根据玩家目前所处风格路线的不同，完成初期任务后出现的皇牌飞行队也会不同。“佣兵路线”下玩家遇到的是由8机编队的MIG-31所组成的Schwarze小队，



“战士路线”下玩家会遭遇由4机编队的F-14D所组成的Schnee小队，“骑士路线”下玩家则需要面对由1架F-4E以及4架F-16C混编的Silber小队。MIG-31虽然只有速度占点便宜，但利用数量优势发动群狼战术绝不是闹着玩的，好在他们会分成两队分别攻击玩家，在与其缠斗的时候一定要时刻注意雷达上显示的导弹，毕竟混战中导弹不一定都从后面过来。Schnee小队会与一架电子干扰机一同出现，且上来就用远距离导弹先发制人。由于无法从雷达上看到发射出来的导弹，因此建议玩家一听到警报就立刻大幅度改变飞行高度，这样就能安全地回避。之后只要先击落干扰机，使雷达恢复工作后就简单多了。混编的Silber虽然数量上不如Schwarze小队，但他们的队长驾驶技术相当高。不要小看那架F-4E，很有可能大部分弹药都浪费在他身上。建议玩家先分别猎杀那4架F-16C，留下队长机等到最后与僚机配合扑杀。

迪特利希·科尔曼 Dietrich Kellerman



原贝尔肯空军第 [illegible] 小队 队长 [illegible] 1995年为了 [illegible]

正如当时的传闻一样，他的技术确实相当高超——虽然那时他只是个年轻的佣兵——相信现在他的实力应该更是上升了不少。那次交手中，在我看来虽然无论是战术还是驾驶方式都还有欠缺不足的地方，但能够感到他已经非常明确自己在战斗中追求的是什么。在担任教官的时候曾听一个学生这样说到“在战场上最重要的并不是去仇恨对方，也不是幸存下来，最终需要自己不惜牺牲一切来捍卫的其实是自己信奉的那条准则。”而当看到他的身影后我终于明白了。新旧交替，时代不断地向前发展，这些都是必然的同时也是必须的，而那一刻我意识到像自己这样的老兵是时候该从历史的舞台上退下来了。

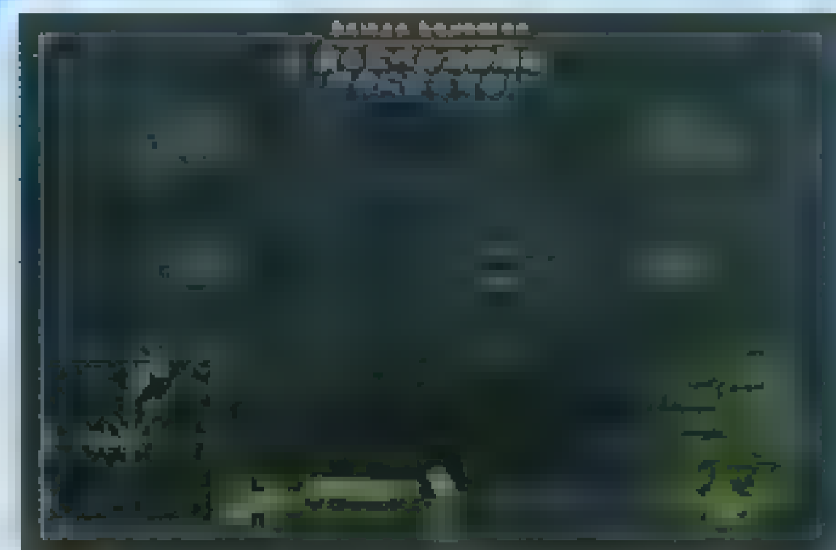
MISSION 11 行动代号 Cannibal

焰

随着我方作战的成功，战局逐渐开始朝着有利的方向发展，我军终于开始进攻贝尔肯的内陆城市。首当其冲的就是贝尔肯的军事城市汉弗奴格，为了遏制其军事生产，本次联合军派出了B-52轰炸机准备对整个城市进行密集轰炸，而玩家自然就担当起护航任务，确保行动的顺利进行。

由于前几次的行动，目前我方已经取得了制空权，因此主要目标不是抵御战斗机的袭击，而是尽快摧毁地面的防御设施。

敌人主要集中在两个区域，防空都比较薄弱，尤其是偏南的区域，只有AA GUN。用不了多久我方位于南面的战车部队会因为受到两架F-15E的攻击而发出求救信号，与之前一样是否前往全看玩家的选择。一定时间后F-15E会改变攻击目标，而这时再击落他们就不会对路线造成影响了。



全灭初期主要目标后会有双机编队的MIG-31以及F/A-18C小队分别从11点钟、1点钟方位出现，同时城市南方上空也会出现一架带名字的F-117A，记得将其击落。再次全灭所有主要目标后，最后一批增援出现。除了大量的F-35C外，还会从南面出现一架干扰机EA-18G以及两架B-2B，不过这时玩家最好先以战斗机为主，轰炸机还是放到最后在解决。需要注意的是，因为F-35C有一定的隐身能力因此雷达上无法显示玩家机体后方的目标，不过只要按△键就能将视角锁定他们，这样就能确定这些目标的位置了。

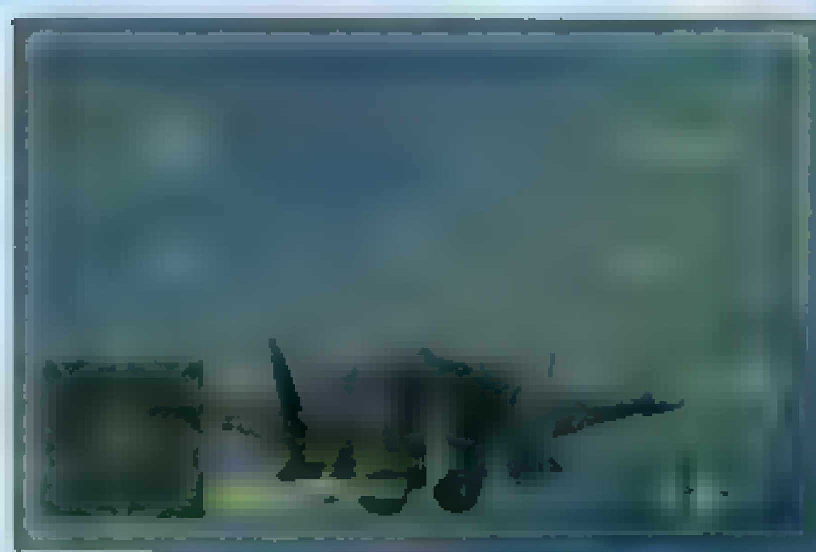
当玩家进入佣兵路线的“MISSION 10 B7R制空战”时，会遇到被“Schwarze小队”追赶、驾驶MiG21BIS出逃的“凶鸟Huckebein”即5代中的“老爷子”。而友军中的F-14D “HTBRKONE” 其实就是前作玩家的队长。

MISSION 12 行动代号 Ravage 临界点

在我方接连成功地发动了几次作战之后，贝尔肯军终于开始大规模向几个重要城市收缩，由此导致接下来的战斗将变得越来越惨烈。成功攻陷汉弗奴格后，原驻守在那里的贝尔肯军残部撤退到北贝尔肯的工业重镇斯丁德鲁，为了增强先头部队的空中力量，玩家被派往了203区域准备与驻扎在那里的大部队汇合。

任务一开始玩家只需要按照指示飞行就可以，不过建议大家直接向北飞，因为很快贝尔肯的轰炸机编队就会在地图的1点钟位置出现，而且更被告知轰炸机上搭载了核弹！玩家接下来的任务自然是拦截他们，而如果之前是一直朝北飞则可以很容易地绕到轰炸机编队的身后，





使用长距离对空导弹能够很轻松地击毁大部分目标以及护航机，不过要注意会有两批F-15E出现在玩家身后并发动主动进攻，不过因为现在敌机的性能已经没有优势，因此感觉就是为了给玩家增加分数而出现的一样。

当全灭主要目标或是轰炸机编队到达地图下方之后，会发生情节，玩家飞机的雷达以及无线电都因为周围空域强烈的爆炸而受到了不同程度的影响，除了因为强烈的杂音导致无线电通讯几乎瘫痪，更主要的是雷达受到了非常严重的干扰。

不仅如此，与玩家一同并肩作战的僚机"片翼妖精"PIXY也突然倒戈开始攻击玩家，还好他并没有认真发动进攻，而是很快就向11点钟方向飞去并从地图左上方脱离了战场。全灭战场上的6架SU-27后本关结束。

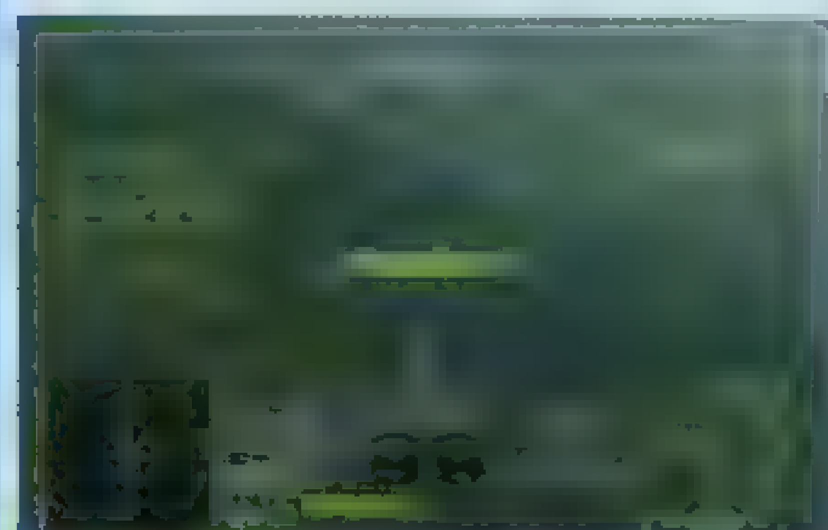
MISSION 13 行动代号 Stone Age 幽栖之地

PIXY脱离部队后，改为之前经常被人拿女友当话题说笑的PJ担任玩家的僚机，而本次的攻击任务就是卡鲁姆小队复活后的第一个任务。

与之前MISSION 07哈德利昂线攻略一样，玩家要在规定时间内获得20000以上的分数，同样的，在地图左侧也设置有回归线，可供玩家补充弹药，更换特殊武器以及回复机体的耐久值。敌人的地面目标主要集中在5个区域，而区域之间会有4机编队的战机协助防空，因此建议前往下一个区域之前先干掉沿途的战斗机，免得他们碍事。

位于地图中下方区域最初只有一个非攻击目标，但如果玩家攻击或是在其上空停留时间过长，则会蜂拥出现大量AA GUN和SAM，如果嫌麻烦不愿飞来飞去一个个打的话就不要过去招事儿。

虽然地面目标众多，但各据点的防空





能力都很低，惟一需要注意的是中间偏左的据点有高炮群，在进攻的时候一定要降低高度，避免被爆炸的炮弹波及。中间偏上的据点其实就是个野战机场，而会有两架A-130（非攻击目标）从这里起飞，每一架都有1000点的分数，不过对路线的影响也不小，是否击落他们就看玩家自己的选择了。在攻击最上方据点的时候，玩家会遇到带名字的F-15E，反正这一代空域相当空旷，就拿他来解解闷吧。破坏这个据点的大部分地面目标后，会出现各一个小队的F-35C以及Typhoon，而与此同时1架带名字的YF-23A也会在中央区域出现。

其实要想快速过关就应该以攻击空中目标为主，虽然飞机不像战车那样停在那里当靶子，但击毁后获得的分数都很高，当然，如果是准备使用大范围对地武器的话自然另当别论。

MISSION 14 行动代号 Mars 终局的序曲 A

虽然贝尔肯临时政府决定向连合军递交降书，但公国的追随者——原政府军的残存部队集结在贝尔肯东北部的军港，决心顽抗到底。本次作战就是在贝尔肯临时政府递交降书的同时派遣非政府部队（佣兵）一举歼灭这些残存部队。

选择Mars路线，玩家主要的攻击目标都在军港沿岸，这里除了有不少SAM以及AA GUN外，空中力量只有稍候作为增援出现的两架JAS-39C，可以说非常简单。不过需要注意的是地面目标中还混杂有很多属于非攻击目标的港口设施，这就





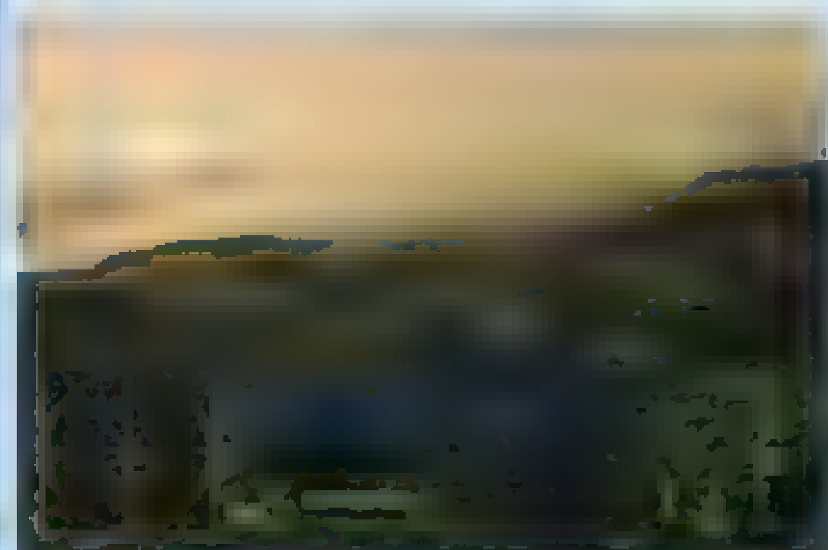
使得玩家在锁定的时候需要反复转换才能避开他们，当然这也可以理解为是在考验玩家是否忠实于"骑士之道"。而"佣兵们"大可不必顾虑那么多，只要顺利投放出大范围爆弹，很快这个世界就会安静了。

全灭军港的目标之后就只剩下海中的3艘军舰，他们倒是简单，只要保持距离发射导弹就能够轻松搞定，倒是前面的导弹艇攻击频率上升，建议先将他们击沉。在战斗后期，PJ会发现对方的战力远远超过"叛军"级别，看来这场战争离结束还有一段距离。

MISSION 14 行动代号 Mercury 终局的序曲 B

与MISSION 14 A略有不同，本关是要攻击军港后方的野战机场，以及一个建在内陆的军用机场。

内陆的军用机场虽然部署了一些防空设施，但主要还是以分布在跑道两侧的AA GUN为主，只有少量的SAM部署在山脚下。机场附近最开始只有两架F-14D以及两架JAS-39C负责防空，建议玩家在进入机场上空前就尽快将其击落，因为很快从修建在山中的机库里就会有F-14D以及JAS-39C升空迎击玩家。与此同时，带名字的F-4E也会出现在机场北





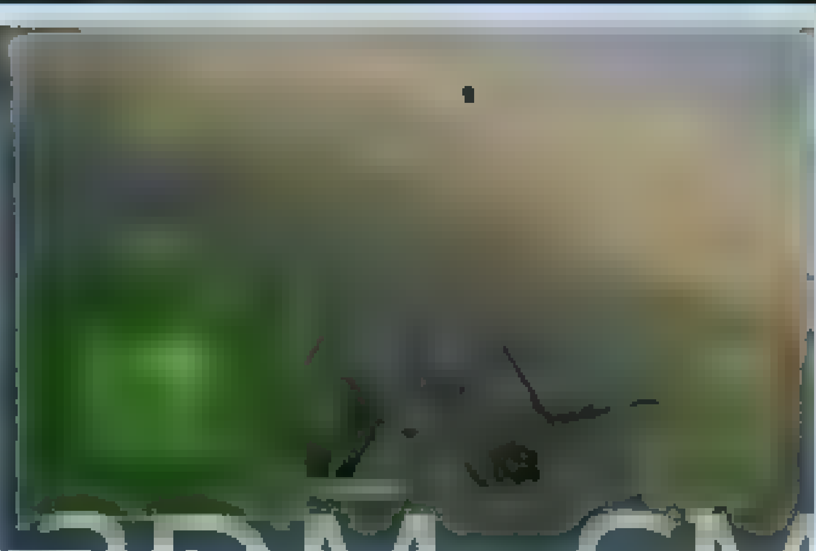
面，虽然目前玩家的机体应该已经相当不错，但真要是被这些敌机围住也会比较麻烦，因此一定要速战速决避免被拖住浪费时间和弹药。

全灭军用机场的目标之后会有AH-64从野战机场发进前往军用机场，而地图12点钟方位会有3机编队的F－14D作为增援出现，稍后还会再出现两架F-14D。野战机场也有一个修建在山中的机库，不过与军用机场相比这里起飞的飞机实在是太少，现在已经不是JAS-39C就能改变战局的了。

MISSION 14 行动代号 Jupiter 终局的序曲 C

作为对Mars以及Mercury两个作战的支援，Jupiter作战的主要目标就是从海上靠近被原贝尔肯军残党占据的海港，并击落出现在面前的所有敌机。

在任务一开始就会有两架F-14D迎接玩家，不过因为他们相隔的距离较远，因此玩家可以毫无压力地将其逐个击破。之后就是干扰机EA-6B与MIG-31组成的小队，自然是要先把干扰源清除，才能专心作战。EA-6B最初会处于高度5000左右，使用长距离导弹或是直接采取对飞攻击的手段都能够很快将其击落。不过很快，玩家四周又会出现新的电子干扰机以及战斗机，这时局面对玩家相当不利，因为雷达无法正常显示，因此无法判断敌机的位置以及来袭导弹的方向。建议玩家朝着一处干扰源的圆心方向飞，因为干扰机就在那里，当将目标切换到干扰机后就先加大马力飞出一段距离，之后根据锁定指示针（屏幕上显示当前目标大致方位的绿箭头）折返并发动攻击，因为干扰机的回避动作并不大，因此只要角度合适，玩家攻击的命中率会很高。利用同样方法全灭EA-6B后剩下的就是单纯的空战了，虽然会有6架JAS-39C从机场升空，但已经于事无补了。如果想求稳，可以先不急着打EA-



6B，而是飞出干扰区域，将外围的敌机引出来。

王牌空战小贴士 在"MISSION 12 临界点"一关中，当进入后半部分PIXY倒戈后，地图的左上角会出现一架由于远离战斗空域而无法攻击到的敌机，那其实是为了与迎接PIXY的剧情相符而出现的巫师小队队长机。



容易被忽略的细节1

在现实中，机体的不同，机身上进油嘴的位置也都不同，而这一点在“《皇牌空战》系列”里得到了真实的再现，不过相信不少玩家都不会注意到这一点……

玛露赛拉·巴斯克兹 Marcela Vasquez



[illegible]……战争结束后成为了一名舞蹈家。

如果那个“鬼神”没有出现的话，也许我们的人生会与现在的完全不同。比起驾驶战斗机或是所谓的“理想”，对于我来说还有更为重要的事物——没错，就是他，我的1号机。重型巡航管制机XB-0被组织获得后，便成为了重要的移动以及攻击堡垒，而我们的任务就是为其护航，直到“鬼神”出现在我们的雷达上。即使是到了现在，他那压倒性的强悍仍然无法从我的脑海中消失，有时我闭上眼睛，仿佛还能看到同伴们被他一个个击落，原本应该保护的目标最终也伴随着大火消失在空中。

那场战斗后我俩都幸存了下来，并脱离了组织决心从此不再飞上蓝天。然而曾将一切都寄托于蓝天的人，最终归宿依然只能是蓝天——他就是这样的男人，对他来说再也没有什么事情比仰望天空更加残酷的了。最终他还是选择了天空，既使身上的伤还没有痊愈，而自此就再也没有回来……然而我并不会感到悲伤，因为那场战斗所带来的痛苦以及悔恨都已经做为他的遗物留给了我，而这些对于现在的我来说正是最宝贵的东西。

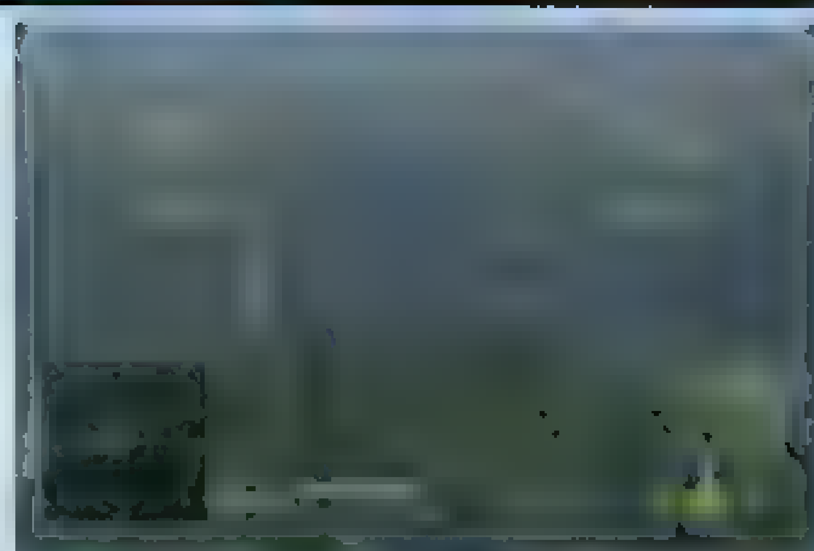
MISSION 15 行动代号 Valkyrie 钢铁巨鸟

玩家所处的基地突然遭到贝尔肯军重巡航管制机XB-0的轰炸，由于受攻击前整个基地受到强烈干扰，指挥通讯几近陷入瘫痪，因此损失惨重，整个基地只有玩家的卡鲁姆小队勉强升空，而接下来的任务就是在其逃出这片空域前彻底击落这只会带来死亡的巨鹰。

任务一开始玩家只要按照地图上的指示飞行就能很快看到这个庞然大物正由南向北，准备从地图上方脱离。不过刚一接近XB-0，萨班空军皇牌飞行队Espada就会出现。这虽然是由J35J和Rafale M所组成的飞行小队，但驾驶员高超的驾驶技术配合Rafale M优秀的旋回能力会浪费玩家不少时间，不过好在周围并没有杂兵机捣乱，只要专心与其缠斗还是难度不高的。

击落Espada小队后，马上会有两架SU-37出现在玩家附近，不过正好可以与僚机一人一架，其实如果之前的战斗好费了不少时间，建议大家无视他们，转向南飞，因为那里有两架带名字的B-2A正等





着玩家。虽然B-2A有一定程度的隐身能力，但两架B-2A与XB-0正好组成了一个三角形，因此还是很好找的。与普通轰炸机一样，B-2A的飞行路线相当固定且不会回避玩家的攻击，只是他的耐久值很高，普通导弹要命中4发才能将其击落，因此在他后面追击时一定要保持低速，避免因为飞过而浪费时间。

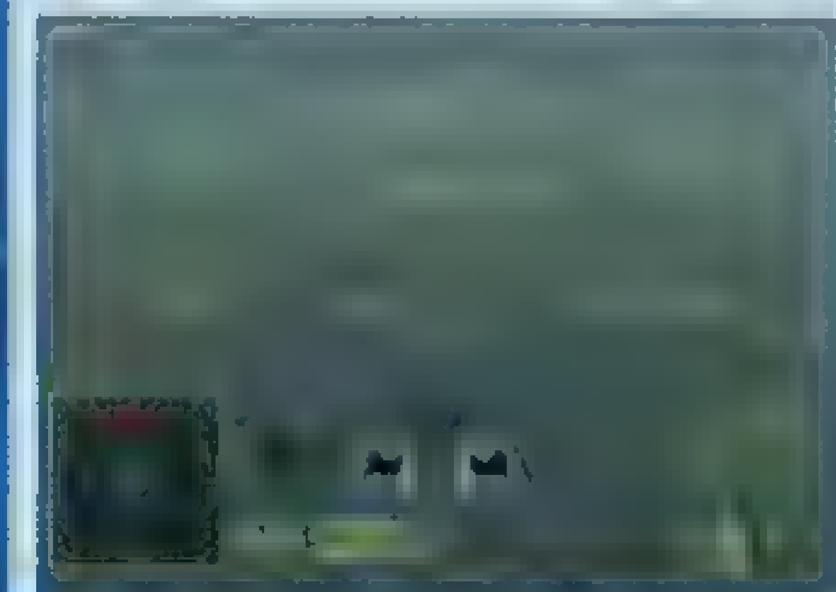
失去护航机的XB-0非常好欺负，虽然他本身有防空机枪以及导弹，但只要一直保持位于其后方偏下，处于XB-0机背上的导弹就没有意义。攻击XB-0共有3个阶段，第1阶段是破坏所有对空炮，每一个只需1发导弹。全灭后进入第2阶段，除了对空炮以及导弹外还要破坏掉所有引擎（每个两发导弹）。最后目标变为摧毁XB-0机头的驾驶舱，建议玩家先飞出一段距离再折返进行对飞攻击，只要注意回避XB-0零星的导弹抵抗，很快就能完成任务。另外，如果机体装备有投掷型大范围爆弹，那么前两个阶段将会变得更简单。

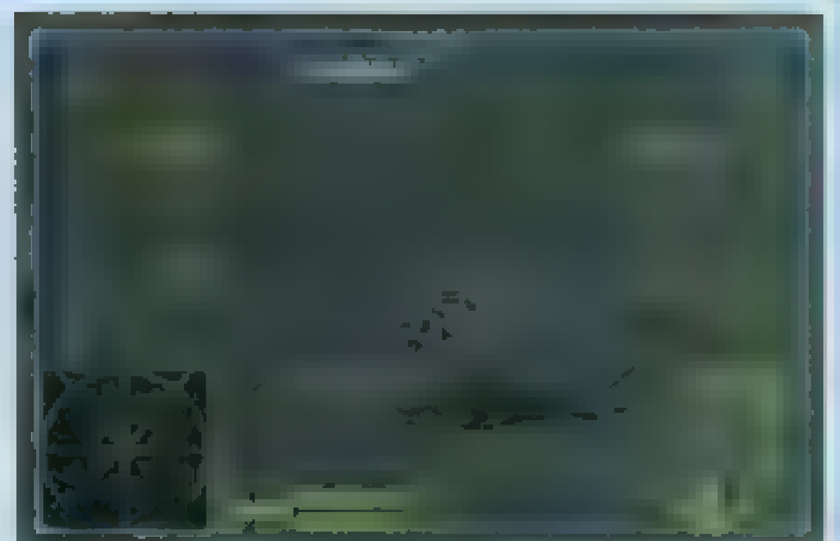
MISSION 16 行动代号 Thunderbolt 圆桌的鬼神

导致在贝尔肯投降后战争仍然持续进行的秘密组织“世界无国境”终于站到了历史舞台的前面，为了将世界改造成自己理想中的样子，他们不惜抛弃已经获得的和平，在奥希亚、贝尔肯等国家发动军事政变。

合流后的叛军占领了建于贝尔肯北部溪谷的阿布隆达姆军事基地，这里正是当初研制V2的地方。为了结束这场战争，获得真正的和平，攻陷阿布隆达姆、摧毁所有残存的V2是惟一的手段。而要想到达那里，就必须飞越“圆桌”B7R区域，在这里等待玩家的是叛军拼死的抵抗。

根据指示飞跃地图中央的山脉后叛军的皇牌飞行队就会出现。根据玩家自前所处风格路线的不同，出现的皇牌飞行队也会不同。“佣兵路线”下玩家遇到的是由8机编队的F-15S/MTD所组成的Sorcerer小队，“战士路线”下玩家会遭遇由8机编队的Su-47所组成的Gault小





队，“骑士路线”下玩家则需要面对由4架YF-23A以及4架F-16XL混编的Wizard小队。

这3个小队的战斗机都是属于游戏中的高等级机种，尤其是回旋性以及机动性，既使是在低速情况下下仍能够迅速改变飞行方向。Gault小队会8机同时围攻玩家，除了过硬的驾驶技术以及稳定的心理素质外没有什么能够帮助玩家。建议大家在缠斗的时候尽量在距离200左右且处于同一飞行方向的时候再攻击，这样命中率会上升不少。

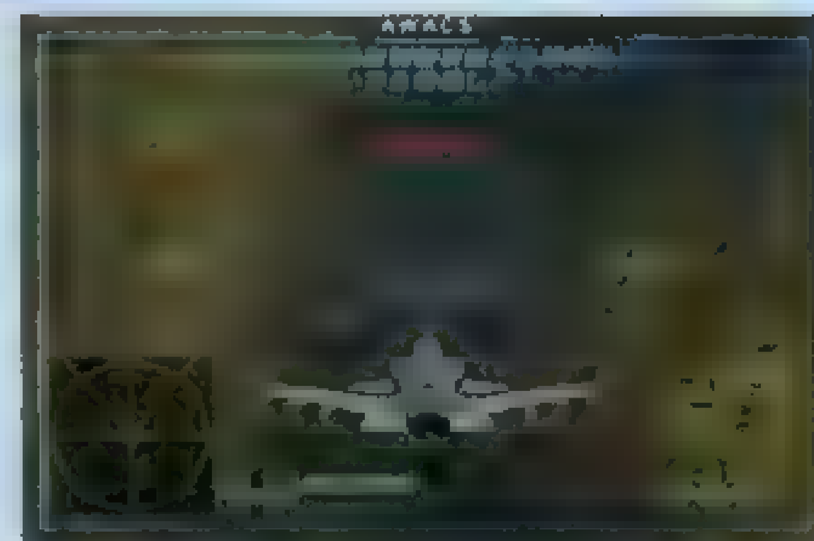
Sorcerer小队虽然也是8机，但Sorcerer小队会再分为4个小组陆续进攻玩家，因此与“战士路线”下的Gault小队相比压力减少了很多。

Wizard小队初期会先派出F-16XL，大家一定要尽快将他们击落，因为一定时间后YF-23A便会在玩家周围出现，不过因为是分成了两个小队，因此相比之下难度是最低的。

MISSION 17 行动代号 Point Blank 王之谷

成功飞越“圆桌”B7R区域后，阿布隆达姆军事基地便直接暴露在我军的攻击范围内了，然而凭借其峡谷所特有的地形优势，我方的地面部队推进速度明显下降。为了遏制连合军的空中力量，由秘密组织“世界无国境”领导的叛军在整个区域部署了相当密集的防空网，而惟一安全的空中进入路线就是位于阿布隆达姆军事基地前方一条狭窄的山谷。

玩家的初期目标是沿着峡谷侵入阿布隆达姆的上空，但因为敌人防空炮火的原因高度超过2000就会被导弹无条件命中。峡谷路线一共要途经多个防空据点，玩家一定要争取摧毁至少一个SAM，否则在继续前进的过程中被导弹命中是难免的事（因为峡谷没有什么大角度转弯能够让玩家回避后方的导弹，而且还有高度限制）。峡谷虽狭窄但在速度低于200的情况下还是能够实现回旋的，只是要注意有些SAM前方有桥梁、墙壁遮挡。如果想快速通过最好的办法就是一直加速飞行，只要路线记得熟身后的导弹基本可以无视





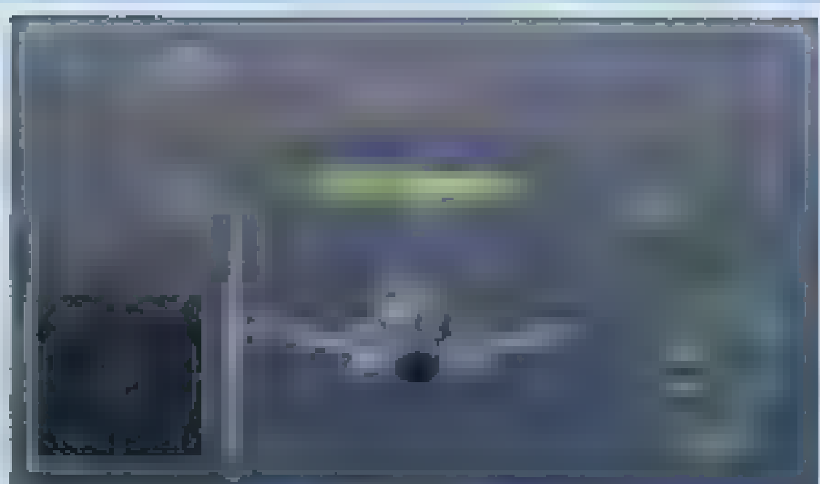
（本作钻峡谷的路线是系列中最简单的）。

飞抵基地上空后高度限制解除，但随之而来的是要在7分钟内摧毁V2发射器。发射器共有3个，但都藏于地下且需要先破坏外层4个控制器才能攻击到本体。熟悉“《皇牌》系列”的玩家一定不会对接下来的“钻洞”陌生，而本作“钻洞”的路线方向改变比较大，大家一定要提前调整好机身姿态。藏匿有发射器的隧道的入口分别为与基地的南北两端以及中间位置，当然是建议从两头进入，因为这样能够一次攻击到50%的目标，只要来回3次就能完成任务。需要注意的是要想获得勋章“The Gold of Annwn”就必须全灭基地附近的所有目标，因此建议大家现在就尝试完成它。

另外，进入机地上空后会有带名字的F/A-22A、F-35C、X-29A以及Typhoon分别出现在基地北面和南面，其中X-29A会高速向地图南端撤退，建议大家到“自由模式”中去猎杀他吧

[illegible] 根据玩家风格路线的不同，舞蹈演员玛露赛拉的回忆也会有明显的差别。佣兵路线下她重要的人是直接被玩家干掉，战士路线下她的“1号机”则是因为重伤不治身亡；而骑士路线下虽然活了下来，但最后还是返回了天空中并最终战死

MISSION 18 行动代号 Point Blank ZERO



“如果战争结束了，我就会买一束鲜花向女朋友求婚……”这是PJ在被击落前说的最后一句话，而飞在对面天空的正是那个曾经被称为“片翼妖精”的男人。

最终的决战在昔日的战友间展开。PiXY驾驶的是由南贝尔肯国营兵器制造厂研制开发的实验型次世代战斗机ADFX-01，代号“Morgan”。能够搭载高出力激光照射器以及大范围扩散型导弹。

最终决战分为3个阶段，第一阶段敌机只会使用高出力激光攻击玩家，激光虽然没有导向型，但整个激光柱都存在判定，因此被激光命中会持续减少机体的耐久值，玩家一定要及时躲开。因为激光属于直线性攻击，因此对方在接近玩家并攻击的这段时间会保持一个相对固定的飞行方向，这就为我们发动对飞攻击提供了绝好的机会，如果角度以及时机把握的好，只要命中6发导弹就能够进入第2阶段。

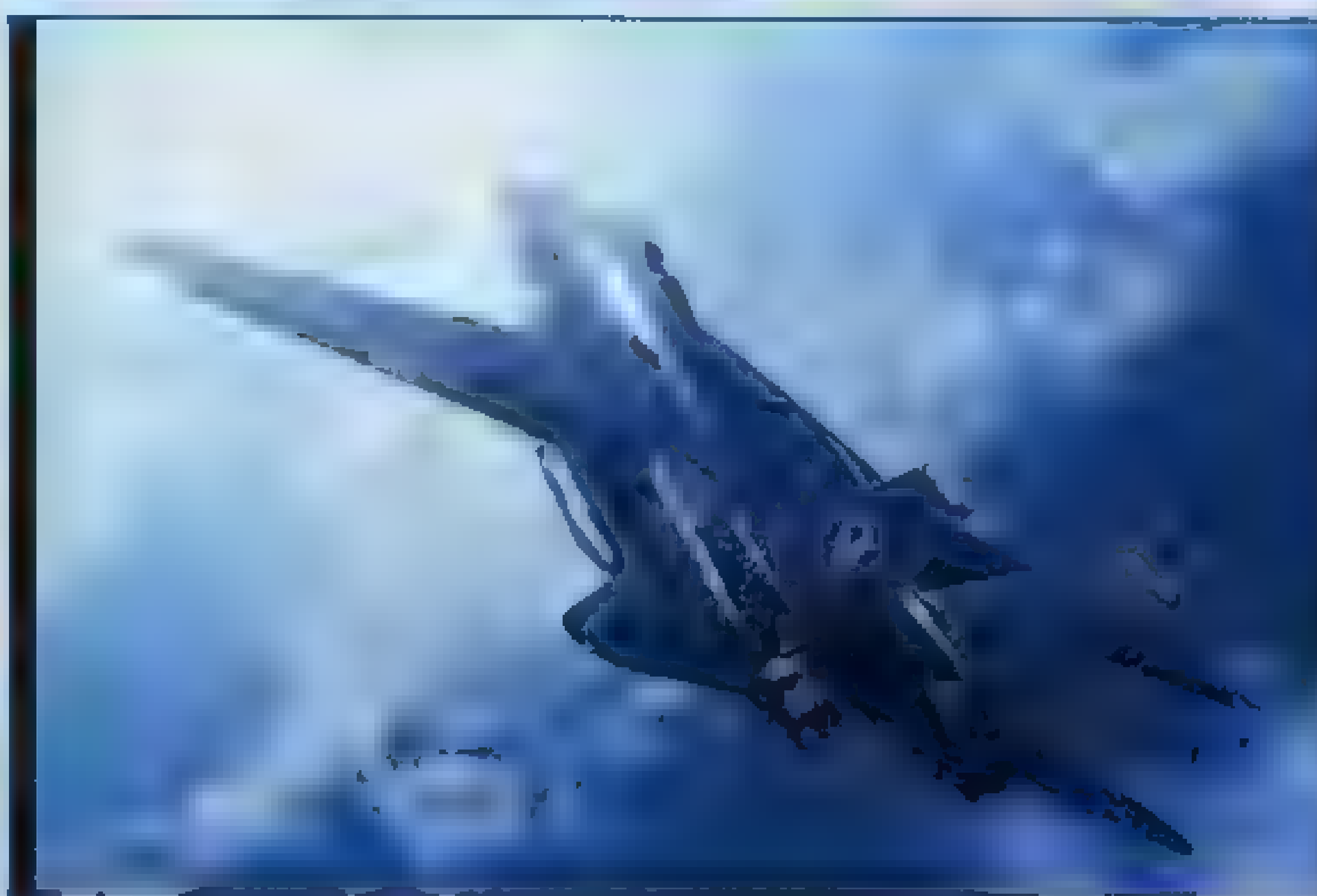
第2阶段敌机放弃激光攻击转而使用普通导弹以及大范围扩散型导弹。因为对飞攻击已经基本无效因此这一阶段就是考验玩家缠斗的能力了。敌机的普通导弹没有什么特别需要注意的，不过扩散型导弹会在发射后一定时间内爆炸，而其能够波及的范围确实相当大，尤其当玩家正在敌机后面紧咬不放的时候最容易中这一招。因此大家一定要不时留意雷达，当发现敌机无故发射一发导弹后，马上向导弹反方向脱离，这样就能安全躲过爆炸的冲击。

第3阶段会有6分钟的限制，而且由于需要命中Morgan前方的进气口，因此必须从正面攻击才会有效。不过幸运的是敌机会非常识趣的配合玩家对飞，而且只会有普通导弹机型攻击，因此只要角度掌握得当，三四个回合就能彻底将其击落。

MISSION SP 行动代号 THE GAUNTLET

只有当玩家完成了“佣兵路线”、“战士路线”和“骑士路线”的所有关卡后，隐藏关“THE GAUNTLET”才会在“自由模式”中开启。在这一关，玩家所要做的就是将游戏中的王牌飞行队一一击破，当然弹药不够的话可以返回地图下方的回归线进行补给。ACE难度下如果能够在5分钟以内击败前4个飞行队，那么在“皇4”和“皇5”中登场、传说中的MOBIUS就会出现与玩家战斗，而击落他就能够获得30000分的奖励！



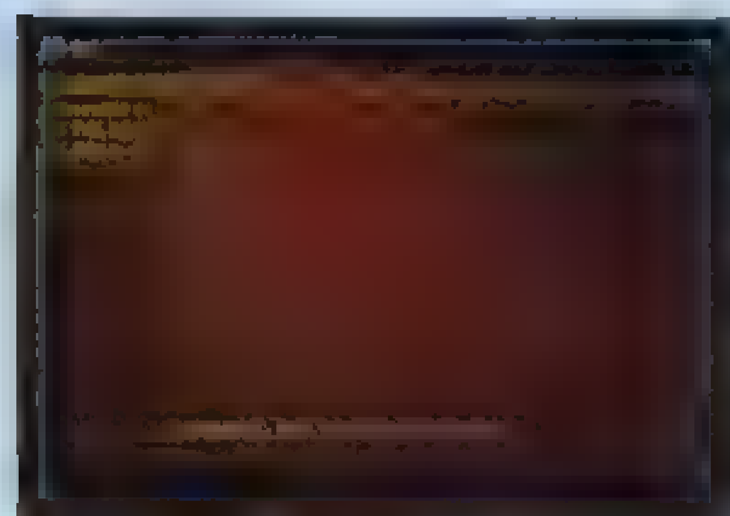


容易被忽略的细节2

在本作中，选择F-14D的战士系涂装就能成为前作传说中的小队“Razgriz小队”，而在对战模式中如果玩家选择团队战，则僚机就是“Razgriz小队”其他三名成员。

通关及隐藏要素

完成1周目后，出现“SP NEW GAME”、“FREE MISSION”、“SCENE VIEWER”以及“MUSIC PLAYER”，并且能够购入F/A-22A。完成HARD难度出现EXPERT难度，完成EXPERT难度出现ACE难度。选择“SP NEW GAME”可以继承上1周目玩家的所有资料，包括机体、资金以及风格路线。本作总共有3架隐藏飞机，完成任意两个路线就能购入X-02，另外如果拥有“皇4”的记录就能在完成MISSION 01后购入，但所需资金实在是太多了。完成所有路线后就能够购入Morgan，而拥有“皇5”的记录且完成所有路线后就能够购入FALKEN。



勋章

与系列一样，本作中达成某些特定条件就能够获获各种勋章，各勋章具体获得方法如下：



名称	获得方法
DELIUERANCE BELL	完成MISSION 06
GUARDIAN	以S评价完成MISSION 05
BROKEN SWORD	在MISSION 09中摧毁目标周边所有设施
RAGNAROK	以S评价完成MISSION 15
THE GOLD OF AHHWN	在MISSION 17中摧毁基地所有设施
BRONZE ACE	累计击毁200个目标
SILVER ACE	累计击毁500个目标
GOLD ACE	累计击毁1000个目标
MARKSMAN	累计使用机炮击毁5架敌机
SHARPSHOOTER	累计使用机炮击毁15架敌机
EXPERT MARKSMAN	累计使用机炮击毁50架敌机
KNIGNT ACE	完成骑士路线
SOLDJER ACE	完成战士路线
MERCENARY ACE	完成佣兵路线
SUPREEME KNIGNT	完成骑士路线时评价槽位于最右侧
SUPREME SOLDIER	完成战士路线时评价槽位于中央
SUPREME MERCENARY	完成佣兵路线时评价槽位于最左侧
BRONZE WING	NORMAL难度达成全任务S评价
SILVER WING	HARD难度达成全任务S评价
GOLD WING	EXPERT难度达成全任务S评价

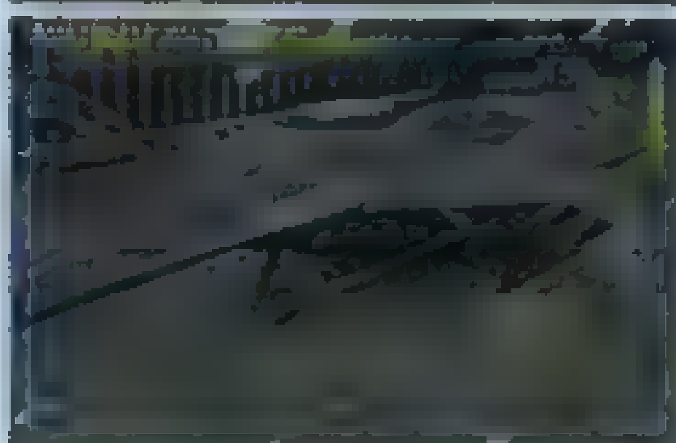
机体隐藏颜色

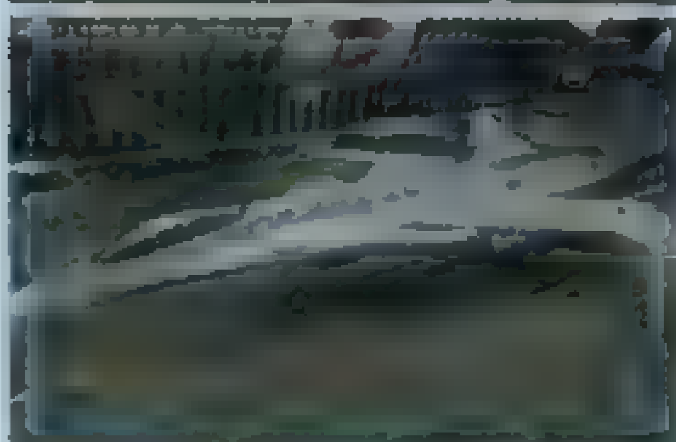
游戏中机体都拥有5种颜色（F-15C和F-16C拥有6种），第一种是初始色，是玩家在购入飞机后的标准颜色。“Mercenary”、“Soldier”以及“Knight”这3种颜色需要玩家分别完成“佣兵路线”、“战士路线”和“骑士路线”的所有关卡后全机种追加，而“Special”则需要玩家在特定的关卡击落特定的机体或是完成特定条件后才能获得，具体如下：

完成[illegible]获得

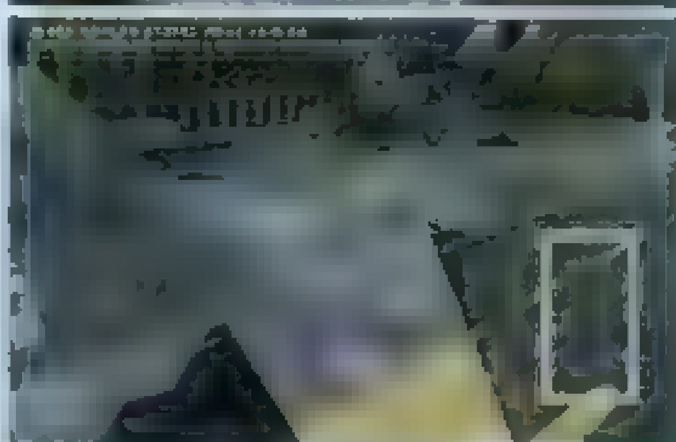
X-02	完成HARD难度
ADFX-01	完成EXPERT难度
FALKEN	完成ACE难度
F-15C	完成1周目后购入F-15C，获得“PIXY”颜色
F-16C	完成1周目后购入F-15C，获得“PJ”颜色











通过击落机体获得

机体名称	关卡	行动代号／鉴定难度	击落机体
F-5E	MISSION 01M	Crossbow	Tiger
J35J	MISSION 15	Valkyrie	J35J (Espada)
F-1	MISSION 08	Alpha	Biene
Mig-21bis	MISSION 10M	Battle-Axe	Huckebein
F-4E	MISSION 10K	Choker One	F-4E(Silver)
Mig-29A	MISSION 08	Theta	Flamingo
F-20A	MISSION 08	Beta	Falter
F-16C	MISSION 10K	Battle-Axe	F-16C (Silver)
F/A-18C	MISSION 03S	Choker One	F/A-18C (Grun)
A-10A	MISSION 05	Varsity	Fischer
Mig-31	MISSION 10M	Battle-Axe	Mig-31 (Schwarze)
Mir-2000D	MISSION 2	Roselein	Wuerfel
EA-6B	MISSION 09	Judgment / ACE	Bergnabel
Su-27	MISSION 04	Costner / ACE	Postler
F-15C	MISSION 13	Stone Age	Mondlicht
X-29A	MISSION 04	Gelnikos / ACE	Hundart
F-14D	MISSION 10S	Battle-Axe	F-14D (Schnee)
JAS-39C	MISSION 03K	Choker One	JAS-39C (Indigo)
F-16XL	MISSION 16K	Thunderbolt	F-16XL (Wizard)
Tornado GR.4	MISSION 14	Mars	Weihe
F-2A	MISSION 08	Alpha / ACE	Strom
F-15E	MISSION 14	Mercury	Albatoros
F-117A	MISSION 13	Stone Age / ACE	Schatten
F-35C	MISSION 04	Round Hammer / ACE	Moewe
EA-18G	MISSION 11	Cannibal	Wolkenwand
Rafale M	MISSION 15	Valkyrie	Rafale M (Espada)
Typhoon	MISSION 03M	Choker One	Typhoon (Rot)
Su-32	MISSION 07	Hell Bound / ACE	Mumie
YF-23A	MISSION 16K	Thunderbolt	YF-23A (Wizard)
F-15S/MTD	MISSION 16M	Thunderbolt	F-15S/MTD (Sorcerer)
Su-47	MISSION 16S	Thunderbolt	Su-47 (Ga[illegible])
Su-37	MISSION 06	Constantine	Su-37 (Ge[illegible])
F/A-22A	MISSION 17	Point Blank	[illegible]tter

注：“M”为“佣兵路线”、S为“战士路线”、K为“骑士路线”

[illegible] 玩过前两作的读者看到上面的Su-37和Y/F-22A一定都不会感到陌生，没错，它们分别是4代的黄色“13”以及MOBIUS的涂装，而前作玩家所属“Razgriz小队”的涂装也收录在了本作中。

“Survival”生存。在游戏业界中，指代在恶劣的环境中活下来。很多厂商把这个词的范围想得相当狭窄，生存=恐怖=丧尸=幽灵=枪战，所以我们能够感受到“生存感”的游戏就只剩下了《生化危机》、《钟楼》、《鬼屋魔影》等几款以西欧式恐怖为题材的作品。初代的《绝体绝命都市》之所以能在发售后获取玩家的好评并非凭借运气，尽管画面粗糙拖慢严重，但在游戏中体验到的生存感是令玩家难忘的回忆。在崩塌中的大楼里挣扎求存、利用消防喷水管对付全副武装的直升机、运用各种“垃圾”组合出可能是最强力的逃生道具，这些将会是刚刚发售的《绝体绝命都市2》的基石。那么对于新作利用了5位角色的观点描述这个即将被洪水淹没的城市究竟能带来什么样的不同体验呢？下面将会以实用的流程方式为大家剖析。

文 猫太 & 阿迪
协力 阳光育成计划成员 PS2专家

絶体絶命都市2 凍てついた記憶たち

洪水淹没的不仅仅是回忆

基本操作

按键	作用	菜单状态	地图状态
□	打开菜单（驾驶状态为倒车）	无	表示本场景的人物和该场景可到达的地点
△	第一人称视角（配合左摇杆可以改变视角，在驾驶状态打开特殊菜单）	无	显示已经过的场景名称
○	调查／确定／和人物对话	确定	确定
×	角色跑动（需要左摇杆在驾驶状态下是油门）	取消	取消
十字键	无	光标移动	光标移动
左摇杆	角色移动	光标移动	光标移动
右摇杆	视角更变	无	无
R1	特殊动作（配合方向或不同地形会有不同效果，在驾驶状态下是车内视角）	无	地图放大或缩小
R2	在驾驶状态是开／关车灯	无	无
R3	地图显示（按下右摇杆）	无	无
L1	发出喊叫来求救或需要救助的人（驾驶状态下是打开车门）	无	无
L2	视角更正（视角回归角色背后）	无	无
L3	在驾驶状态是按喇叭	无	无
START	暂停游戏（可以选择退出游戏）	无	无
SELECT	跳过剧情（看过一次的剧情才能跳过）	无	无

菜单说明

道具	使用道具、装备物品、把自身的物品交给同伴（需要同伴在旁边）、舍弃现有道具、和更换指南针。
作る	组合道具和分解道具（组合道具时画面右方会有材料提示，而除特殊组合的道具外，大多数道具分解出来的都是可燃ゴミ）
特殊技能	每位角色都有一种特殊技能，有些是随剧情自动使用的，有些属于可选择性使用的技能。
情报	察看地图、核查以获得的文件、查看全部地图和人物词典
Weight	角色装备物品的数量也是有限的，在菜单中可以清楚确认。菜单画面中央下方出现的WEIGHT字样就是代表角色携带道具的数量。携带的道具包括使用道具、服饰装备等，但不包括文件资料。每位角色一共可装备背包、腰包和挎包三种增加最大重量的物品。
角色状态	画面左下方的小图表示角色状态。

角色状态的体现

角色体力是用TP来表示的。在受到寒冷、撞击、长时间跑动，都会让体力下降。恢复体力的方法也是多样化的，可以使用应急的急救装置，也可以通过记录点恢复（记录点一般就是火桶或者电暖气），还可以通过料理食物来恢复。

在游戏画面左下角出现的标志就可以看出角色的状态和TP的残留量，在游戏画面中会看见一个箭头，箭头代表现在角色的状态，斜上代表角色现在的体力在上升，平衡代表角色体力会保持现状，斜下代表体力在下降。箭头为红色时代表角色体力充沛，蓝色的时候代表体力不足，深蓝的时候代表濒死。在TP快耗尽时角色会出现行动缓慢、视线不良的状态，TP耗尽游戏就结束了。

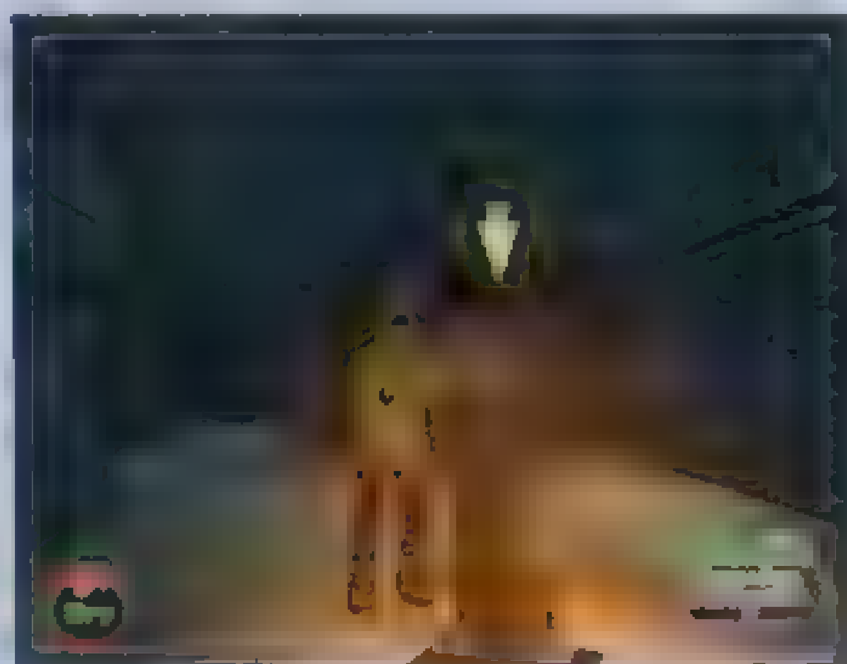
在箭头的下方有DRY的字样。DRY代表角色现在是处于干燥状态。一个雨点代表开始潮湿，雨点越多代表角色的潮湿度越高（就是寒冷度），体力下降得越快。需要注意！另外，角色在溺水的情况下只能撑10秒，10秒后就会死亡。



绝体不绝命的生存法则

一般来说在一个地区中的记录点会安排得很合理，在记录点可以恢复所有的体力和衣服的潮湿状态。在实际游戏中让角色体力下降最快的就是那该死的雨天，这时就需要一件雨衣或一把雨伞，但就算是有了雨衣、雨伞也是不能长时间保证体力不减（这点不能不说制作小组还是比较细心的）所以熟悉地形，熟悉操作还是最基本的生存法则。在寒冷下雪的天气，玩家需要的就是更多的保暖服饰，至于哪些才算是暖和的衣服呢？运用一下自己的常识去挑选吧！

在灾难发生时，角色会比较难以操作。例如在逆流的水中会感到很大的阻力，要是操之过急的话就会一命呜呼！所以在灾难发生的时候要步步为营，不慌不乱是基本的心理素质。把握时机做出最正确、最合理的判断是在游戏中生存下来的最佳手段。所以大家拿出勇气与这次的灾难作斗争吧！胜利会属于我们的。





共通的道具箱

在绝体绝命都市2的世界里存在着和《生化危机》类似的次元道具箱，在一名主角游戏时可以把道具放在次元道具箱里，等下名角色游戏时可以回收，也算是比较体贴的设定。还有在游戏中存在着“活动的次元道具箱”那就是满大街走的“收废品老大爷”！他的作用和“次元道具箱”一样。“次元道具箱”的最大上限为10件道具“收废品大爷”的最大上限为20件道具（而且是全角色全地点共通的，所以还是“收废品大爷”实用性高些）“次元道具箱”不是共通的，也就是说在游戏当中每个“次元道具箱”都可以存放10件道具。



道具使用说明表

道具名	作用	重量
使い捨てカイロ	一定时间内防止 TP 减少（消费道具）	1格
ハンバーグ	一定时间防止 TP 减少，需要烹饪（消费道具）	1格
ジオ・ヌードル	一定时间 TP 持续恢复，需要烹饪（消费道具）	1格
ココア	一定时间防止 TP 减少，需要烹饪（消费道具）	1格
カシブみそ汁	一定时间内 TP 持续少量恢复（消费道具）	1格
カップスープ	持续恢复角色的 TP 需要烹饪道具支持（消费道具）	1格
おでん	长时间 TP 不消耗需要烹饪（消费道具）	1格
ワカメスープ	TP 小恢复需要烹饪（消费道具）	1格
うどん	TP 大恢复需要烹饪（消费道具）	1格
急救剂	TP 完全恢复（消费道具）	1格
电池	可以和手电筒、扩声器组合	1格
ガスボンベ	点火用的燃料和携带コンロ（空）组合	1格
营养ドリンク	短时间 TP 减少防止（消费道具）	1格
打火机	照明道具（装备道具）	1格
カレー	一定时间持续 TP 大恢复需要烹饪（消费道具）	1格
ポタージュ	一定时间持续 TP 小恢复需要烹饪（消费道具）	1格
保温 BOX（空）	可以保证食物的温度再记录点可以和食物组合	2格
ビーフシチュー	长时间 TP 减少防需要烹（消费道具）	1格
携带コンロ（ガ）	不需要记录点就可以取暖（消费道具）	3格
可燃ゴミ	衣服可以恢复干燥状态 TP 恢复最大 TP 值的一半（消费道具）	1格
ホウキ	合成用品	1格
物干し竿	合成用品	1格
ちわやかスプレー	合成物品	1格
胶带	合成道具	1格
富坂市指定ゴミ袋	合成道具	1格
フライパン	烹饪道具也可以当作合成道具	1格
高级片手锅	烹饪道具	1格
雨衣	角色上半身防止潮湿状态	1格
雨裤	角色下半身防止潮湿状态	1格
雨伞	一定时间防止潮湿状态（只限雨／雪天情况下，掉入水中无效）	1格
书包	增加角色的携带道具上限（装备道具）	1格
大型旅游包	增加角色的携带道具上限（装备道具）	1格
非常持出袋	增加角色的携带道具上限（装备道具）	1格
腰包	增加角色的携带道具上限（装备道具）	1格
女性挎包	增加角色的携带道具上限（装备道具）	1格
旅游包	增加角色的携带道具上限（装备道具）	1格
口哨	可以强化 L1 的效果（装备道具）	1格
扩声器	可以强化 L1 的效果（装备道具）	3格
手电筒	在黑暗中可以照明（装备道具）	3格
钥匙扣版手电筒	照明道具（装备道具）	1格

合成物品一览

道具名	需要素材	重量
简易雨衣	富坂市指定ゴミ袋＋胶带	1格
ソフトトップ	富坂市指定ゴミ袋＋胶带	1格
寄集めのオール	ホウキ＋物干し竿＋フライパン X2+ 胶带	1格
ゲソボールの壁	ゲソボール＋胶带	1格
可燃ゴミ（大）	需要3个可燃ゴミ合成（需要点火道具支持）	1格
携带コンロ（ガ）	ガスボンベ＋携带コンロ（空）	3格

通关特典

通关后会增加任意选择角色剧本的Free Mode和增加一个Hard难度，另外选择标题画面中的"Collection"可以查阅玩家在游戏途中获取的所有道具和服饰。另外如果玩家在筱原篇中选择了B结局并通关，在Free Mode中任意通关一名角色，再返回Free Mode选择筱原时就会强制变成第六位主人公须藤真幸的隐藏故事。



指南针入手地点

道具名	入手地点	章节
最初のコンパス	初期装备	筱原
市民灾害センターコンパス	完成教学训练后的奖励	–
サンタジオコンパス	韭泽区第一地下施设 B4 休息室	筱原
万步计コンパス	韭泽区第一地下施设 B4 女子更衣室	筱原
バックパック型コンパス	韭泽区ジオセクション	筱原
クリスマスツリーコンパス	韭泽区ジオセクション	筱原
モノレール车两コンパス	韭泽驿周边	筱原
トロットビーグルコンパス	富坂西 I.C.（通往高速公路途中）	筱原
釣り人のコンパス	柿沼 S.A	筱原
ジェットスキーコンパス	柿沼 S.A	筱原
雨云コンパス	富坂东 I.C.	筱原
ポタージュスープコンパス	アンジェリーナ周边	筱原
雪ウサギコンパス	椿ケアセンター驻车场	筱原
ピエロコンパス	富坂市民公园	筱原
LOVE コンパス	富坂市民公园	筱原
机关车コンパス	中央ジオセクション火车轨道	筱原
メディアタワーコンパス	メディアタワー アンテナ塔	须藤
カツ丼コンパス	韭泽警察署拘留所　取调室	佐伯
冻てついたコンパス	韭泽警察署周边	佐伯
ブロックスのコンパス	韭泽驿周边的工地	佐伯
イチジクコンパス	韭泽驿周边	佐伯
サンタのくつコンパス	韭泽驿地下1阶（注意在筱原不能取下铁の棒，且要把用完后的クランクハンドル交给收废品的老大爷，然后佐伯在走出警察局后遇到ル并一名老大爷处便可以取得クランクハンドル并获得此指南针）	佐伯
クリスマスケーキコンパス	韭泽驿地下1阶	佐伯
オルゴールコンパス	レジデンス市ノ谷公寓 402 室窗户外（回忆中）	佐伯
フロッグマンのコンパス	羽代川隧道前的展望室	佐伯
小ブタのコンパス	羽代川隧道	佐伯
雪の结晶コンパス	レジデンス一ノ谷公寓背后	佐伯
赤ちゃんコンパス	レジデンス一ノ谷地上停车场角落	佐伯
ダムコンパス	奥富ダム的中央平台	佐伯
银玉の狼コンパス	便利店附近	柘植
七面鸟の丸焼きコンパス	便利店附近	柘植
ラッパのコンパス	韭泽署停车场附近的路面	柘植
源さんコンパス	韭泽署	柘植
よせ锅コンパス	レジデンス一ノ谷1楼	佐伯
新富制药记念コンパス	新富制药新药研究栋 B1　第二研究室	柘植
バナナコンパス	新富制药，新药研究楼 B1F 植物培养室	柘植
バニーガールコンパス	新富制药，新药研究楼 B1F 地图上方的房间	柘植
およよコンパス	当本多被困后，选择去"泉ニュータウン"，然后在遇到一名路人按 L1 呼喊载他一程，自动到达韭泽驿可得到奖励	柘植
きゅうりコンパス	アンジェリーナ周边	筱原
カジキマグロのコンパス	奥富ダム再地图中央的西部	柘植
ボーダーコンパス	奥富ダム再这个场景第一个记录点的后方	柘植
激写ガールコンパス	富坂驿	柘植
ピンセットコンパス	富坂商业高等学校2号馆　物理室	西崎
三角定规コンパス	富坂商业高等学校 2F3 号馆	西崎
二宫金次郎コンパス	富坂商业高等学校 1F 的球门	西崎
コンパスコンパス	富坂商业高等学校2号馆	西崎
焼そばパンコンパス	富坂商业高等学校2号馆购买部	西崎
生あったかいコンパス	富坂商业高等学校体育馆	西崎
みんこコンパス	富坂商业高等学校1号馆	西崎
スペランカー先生コンパス	富坂商业高等学校体育馆外	西崎
トナカイのコンパス	コンビニ周边天桥上取得	速水
R-9D コンパス	コンビニ周边地图的西北方	速水
雪だるまコンパス	泉ニュータウン地图东边取得在崩坏的天桥上	速水
将军さまコンパス	泉ニュータウン地图东边取得在崩坏的天桥附近	速水
カレーライスコンパス	アンジェリーナ周边	佐伯
うにコンパス	アンジェリーナ周边在地图十字路口的右方	佐伯
キャンドルコンパス	自己的房间	速水
蛇口コンパス	富坂周边出版社外天桥上方	须藤
ヘリコプターコンパス	中央ジオセクション2	速水
ウミネココンパス	中央ジオセクション2	速水
北斗七星コンパス	变电所	速水
ニセカートンくんコンパス	富坂驿[illegible]	筱原
パールコンパス	报都出版社编集室	须藤
タラバガニコンパス	富坂驿4番ホーム	筱原
绝体绝命都市3のコンパス	富坂驿周边	须藤

○◇□☆表示支线剧情
●◆■★表示主线剧情

流程攻略

篠原一弥



生存日记

韭泽区 第一地下施设

○与会场爬在地上的女性对话后调查她前方的地面，获得コンタクトレンズ后交还给她。

●与会场中央的藤宫对话，选择两次第一项。

○与藤宫旁边大叫的黄色西装男子对话一次选择第一项。

○与厨房来回走动的厨师对话后进入男子更衣室调查F-6衣柜，把获取的イタリアレシピ交给厨师。

●进入厨房把手推车推到藤宫处(先推到黄色西装男子处可完成他的事件)并以非奔跑状态帮她搬盘子。

●接受田边知事的委托后，到厨房与厨师长对话，并拿取旁边桌子的水壶给田边知事。

○在拿取水壶的过程中与走廊的女记者对话可接受她的请求，然后把水壶先放到小桌上，与会场门边的指挥长对话，再调查女更衣室对面贩卖机旁的纸箱便可获取女服务员衣服，给女记者便可以继续剧情。

●到中央大堂与两堆人群对话后进入厕所一次。

●隔着铁网按L1呼喊指挥长，然后利用墙边小洞钻进厨房。

●调查女更衣室的门，把远处的梯子搬到天花破洞下，再关掉原梯子旁的电闸，以奔跑返回梯子处。

●拿取桌上的手机，按L1键呼喊一声后调查晃动的衣柜，调查左方半倒状态的衣柜与藤宫对话，选择第一项推倒衣柜。

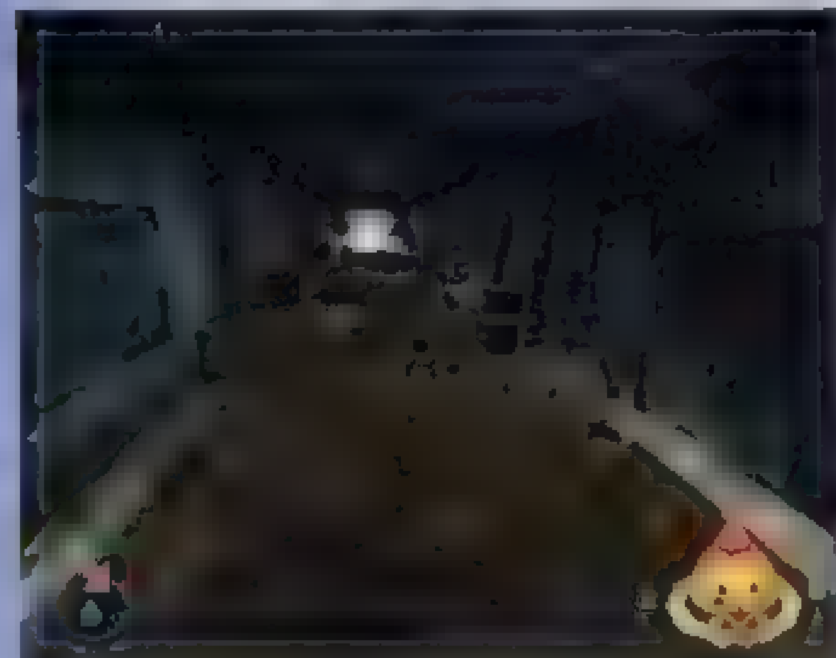
●往大堂方向移动，途中尽量靠里边移动，有水浪冲过来要按R1键爬下躲开。到达扶手电梯处要返回帮助藤宫才能继续往上走。

●隔开电梯旁铁丝网的布，然后按L1键呼喊对面的人便可以钻过小洞。

●身上保留3格重量拿取附近的ジェリ罐启动熄灭的暖炉。

●紧扶栏杆到达中央的梯子处，爬上去后小心移动并加速跳到对岸。拾取桌子底下的绳梯并在一块蓝色的地板边缘处使用。

●与工头对话后发生事件，必须以加速跑和利用急流中的柱子渡过激流。方向对准升降机加速冲刺过去。



韭泽区 城市地区

○走出工地时发生事件，选择是否老实告诉警察佐伯的行踪将会影响佐伯的剧情。

●从旁边的路进入另一边工地的小屋，途中注意不要碰到带电的地面。在里面取得绳子ロープ。

○在Poco商场的宝石柜台中给偷珠宝的女性一个使い舍てカイロ，再一次与她对话可获取"くず真珠"

●与大路凹处的藤宫对话，选择第一项后再把ロープ交给上方的藤宫。

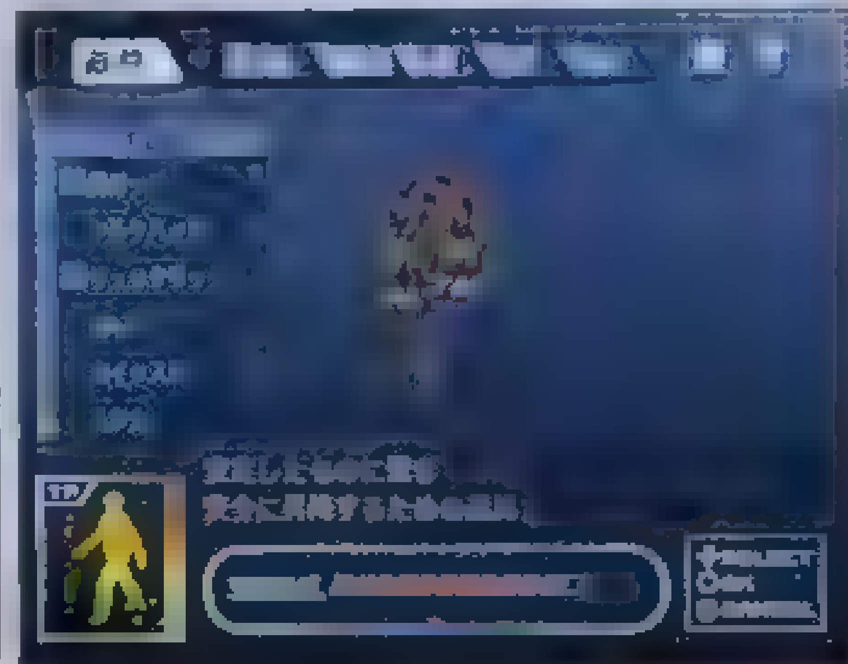
●与警察对话后马上跟着他往高速公路方向奔跑，记得利用趴下躲开激流。

●从旁边的小门进入地铁站，从警卫室获取クランクハンドル。

●靠近藤宫发生事件，与站长对话按2、1的选项选择，接着从正门附近进入地下的通道。

●在地下通道的闸门旁开关处使用"ライター"和"クランクハンドル"，然后沿着柱子往下绕(注意喷水处停止的规律)救助昏迷的藤宫并一同走到北门。

○如果在打开闸门后依然手持ライター会点燃顶部装饰引起警察注意。(与佐伯的剧情相关)



富坂西I.C.

●电视后方的纸箱有一个腰包。搜索附近的物资后与藤宫对话。

●沿着大路前进，调查断桥处悬挂着的厨师长发生掉下去的剧情。

●踏着汽车和泥堆从桥底穿过河流的对岸，途中注意在跳下翻倒的巴士后必须从泥水中爬出来。

●到达对岸的餐馆，从背后的窗户进入。在餐桌上获取バール。

●从厨房的后门走出，利用バール打开有黄色防盗锁的货柜门。然后穿过箱子返回从河底走上来的地方。

●驾驶水上摩托车(×键加速、R1键刹车)穿过刚才的货柜，然后利用绿色的路牌飞跃到另一边的路线。在大桥发生倒塌后，一直加速到被货车挡住去路时向画面方向开动绕开货车，然后继续往刚才的路线移动。

●沿着马路移动，在尽头与女性对话后站在激流边缘处向远处平台上的藤宫呼喊。把小女孩送回女性身边后紧扶墙边栏杆到达上方高速公路。

●从高速公路的另一端往下移动，小心泥地会突然流动需趴下回避伤害。也不要直接跳下巴士顶部，会导致受伤。

●从旁边的小路走下马路，到达对岸的商店前。调查一次地上的"9"牌子，再次返回上方高速公路与女性对话选择选项一，便可以与她一起到商店前移动牌子。

●爬上牌子跳上商店上方，沿着边缘到达藤宫所在的平台上。

●返回几步会发生倒塌，从另一个方向的梯子爬到上方平台，然后利用叮饰的绳子攀爬到商店前面。注意刚才的平台撞击过来时一定要紧按R1抓紧才不会掉下激流。

○在接下来的剧情中如果选择"いいじゃないか 二人でここを出ようよ"再选择"藤宫にあれこれ言って说得し续ける"的话会进入B结局。

アンジェリーナ周边

●在移动路上会遇到一名男子询问是否帮助他去救一名女性，第一项是不帮助，第二项是跟着他到一个地方搬动瓦砾救出一名女性。(影响佐伯剧情)

●与藤宫到达一家餐馆，和她对话一次后调查厨房暖点旁的大锅，选择材料煮出料理后拿给藤宫即可。(若身上没材料可到旁边仓库拿取)

梯ケアセンター

●移动至于靠近地图左下方的一个小角落会发现远处的橡皮艇，跳进旁边的小院推动梯子到屋檐下，然后穿越房顶到达橡皮艇处。

●橡皮艇的操作方式为×键加速、R1键停止。沿着旁边的小路一直划行，在发生倒塌时按R1稳住小艇躲开两次水浪冲击，然后继续划到医院地下的斜坡处。(即将到斜坡时也要注意不要靠近两辆倒下的车辆)

●在医院处与藤宫对话会自动移动至下一个地点。

富坂市民公园

●继续划动小艇，在听到有人呼喊后穿越断桥，注意不要太靠近漩涡，沿着边缘到达黄色呼喊者的着陆场。(按○键着陆)

●即将进入马戏团帐篷时发生事件，移动至藤宫奔跑的方向选择第一项帮助NPC搬运受伤的人回马戏团。

●从马戏团后方的一辆单独的汽车中与妇女对话获得食物，再送回马戏团的病者处。

●再次返回马戏团后方，在另一辆巴士旁与藤宫对话。

●在走出马戏团正门时发生事件，快速奔跑至马戏团背面，途中注意躲开袭击而来的物品，跟随藤宫移动，记得要先跑到地面上的绿色铁丝网处，不然会溺水而死。

中央ジオセクション

●由于风大，这里移动速度会比较慢，且湿度增加得相当快。在移动时遇到断层需要利用道路右方的楼梯(围栏处)上下层继续前进。

●跳到对岸的楼顶后再往前走，藤宫会说跳不过来。走到楼顶的边缘按L1键呼喊就可以帮助她。

●在小屋中休息后跳到下陷地面旁的悬空列车顶部，沿着列车移动至一小平台，然后利用楼梯到达下方路段。

●在移动一会后，远处的洪水开始袭来。跟随藤宫爬上最近的楼梯到达上方路段，沿着画面方向奔跑到尽头即可脱离危险。

●沿路进入车站，注意在接近闸门前的中央柱子会爆炸，千万不能接近。另外圣诞树也会倒下，除躲开外还要注意爬下不被震倒。最后爬下穿过闸门便可结束故事。

佐伯优子



生还日记

韭泽区警察署

★进入402号室，调查浴缸与否会影响后面的推理。发生事件后钻进房间的桌子底部拾取音乐盒(オルゴール)，听到敲门声后打开房门就会结束回忆部分。

★在牢房中对着铁门呼喊两声，发生崩坏事件后先到厕所取得"タオル挂け"，然后从崩塌的墙边爬出去。

★与房间中被柜子压住的警卫对话并救出他后，在蓝色箭头处使用タオル挂け捞出钥匙。再与警卫对话一次后使用钥匙打开里面房间靠外的衣柜获取自己的物品。

★再使用钥匙打开牢房门后发生事件，地震后从打开的小门逃出，推动资料室里的梯子到旁边有光的天花板下便可逃离拘留所。

★优子在游戏过程中不能被警察发现，也就是不能出现在警察的视点前方。到达对面的厕所和休息室可获取不少补给。

★注意两名警察的移动轨迹往北走，穿越一堵墙壁后往地图东边的路走。(西端有垃圾老人可获取一些筱原给予的补给)

韭泽驿

★跨过栏杆到达中央部分会发生剧情，与两名路人对话后往黄色的封条方向移动，注意躲开警察的视线往画面右方移动。

★在躲到一辆翻倒的汽车后面时，会根据上一位主人公筱原一弥在这里的选择决定下面的一小部分路线。若选择揭发的话这里会直接跳过一小段路程，若要收集指南针的玩家千万不能选择揭发哦！

★若筱原一弥没揭发佐伯所在的话，那么一直往右移动并进入工地。穿越工地到达背后往左转，一直移动到出口处会再次遇到警察官。在剧情结束后马上按下R1键紧扶灯柱，然后走上楼梯即可结束。

★跟着青山沿着扶手电梯往上走，然后青山会故意引开警察的视线，让玩家跑上天桥。在即将到达另一端的天桥楼梯时要稍等一下让青山引开下方警察的注意才能进入地下铁。

★如果在使用筱原一弥时曾经在拯救昏迷的藤宫时以点燃火机的状态移动并点燃装饰的话，那么佐伯在进入商店时将会出现一批警察巡逻。

★走下楼梯后马上右拐可得到一个空间较大的背包。从列车顶部到达上方路段。(途中经过一商店时可从缺口爬进去)

☆若之前在筱原篇中调查铁棒时选择"邪魔だから落とした。"的话，那么在跳上列车道路时会列车会飙走，最后会进入B结局。

羽代川トンネル前

★一开始就是一段追逐战。一直往画面方向跑动，途中绕开一些障碍物，到达泥地处会发生剧情。

★从天桥旁的缺口跳到一座建筑中，会发现一名女性(筱原一弥故事中发现的盗首饰女性)在屋子背后站着，给她一把雨伞可获取"小さいオパール"。

★从建筑进入隧道底部会发现一名昏迷的白衣男性，选择第一项可救助他，选择第二项便会无视他的存在。(影响以后的剧情)

★进入一个小高台上的房间可找到"万能ペンチ"，走出房间便会发生强烈摇晃。这时马上跑到旁边绿色紧急出口灯下的铁丝网处使用万能ペンチ，这样就可以安全走出隧道。

レジデンス一ノ谷

★往前走几步警察官会再次出现，在剧情结束后先往左方向跑动1秒，然后在紧按R1键躲开地面的震动后马上再往左跑，躲开翻下来的警车，最后紧随青山便可脱离危险。

★进入公寓后，利用楼梯可到达4层、B1层和停车场，其中1层的警卫室、B1层的003号室、1层的室外停车场和B2层的地下停车场均可获取不少补给。

★到达4层的402号室并在大厅获取オルゴール并选择"ふってみる"便会发生剧情，选择"水の守り神"后结束。

アンジェリーナ周边

☆沿着大路走会遇到一名少女，她会问玩家是否有见过照片中的男子。如果之前救出了隧道里的白衣男子这里的对话将会有所不同。

★从一座建筑底下的停车场进入大楼，到达2层时发现一名坐在餐厅的记者，与他对话后青山会说找到了汽车。返回楼下停车场与他对话两次便可离开。

☆这个餐馆是与筱原一弥共通的，因此若之前筱原把所有东西拿完了，佐伯便拿不到任何东西。

奥富ダム

★钻进铁丝网并一直沿着楼梯往上移动。在到达水坝顶部后往画面方向移动时会出现后方慢慢倒塌的危机，绕开前方几辆倾斜的货车向着画面方向跑动。

★绕过山顶的小屋进入分离出去的小塔楼，调查手推车后推开货物，再打开地面上的盖子便可利用楼梯到达下层。

★在下层获取"データディスク"再爬上小塔楼，在返回水坝顶层时就会发生剧情。

★剧情后远处会有大雪袭来，先靠近青山所在的灯柱旁边，然后等大雪即将涌到高台时再紧按R1键把青山推开紧扶灯柱。

★最后青山在悬空时可选择救不救他，随后佐伯篇结束。

拓植明

生还日记

便利店附近

◆在便利店内仔细搜刮一番，可以取得100日元的打火机、富坂市指定垃圾袋、喷剂、七面鸟の丸焼き指南针、营养剂、雨伞、以及三种速食杯面ポタージュ、ジオヌードル、カップみそ汁，在厕所里还可以找到イヤーウォーマー。

◆与便利店外的男子对话后，就可以开出租车将其送往目的地。在便利店周边的停车场可以找到ウエストポーチ(腰包，可以增加携带道具的数量)、扫帚、晾衣竿、银玉の狼指南针。停车场内的垃圾箱和旁边的乞丐可以帮你保存道具。

◆操作出租车时，□为倒车，×为前进，而○则是下车，按L1是为乘客打开后座车门，按R1进入主观视角，R2是打开车头灯，←是打左灯，→是打右灯。按△进入车厢视角后，再按○可以进入车内恢复菜单。倒车后，往便利店的左边拐过桥。男子在过桥后就会下车，然后有一位女性乘客上车。

韭泽署

◆行进到韭泽署的十字路口时，对面突然有一辆小轿车迎面逆行撞上了油罐车。女性乘客下车去看个究竟，选择第一项可以开到前方的停车场下车去事故现场查看。停车场内除了有暖点可以记录，还可以找到非常持出袋、眼镜。在停车场一侧的小路尽头可以取得作业服，在另一侧小路的拐角内可以取得喇叭指南针和衣服ヌカジャン。马路上还有两个急救包和存放道具的垃圾箱，千万不要错过了。

◇大楼前的停车场内可以取得携带コンロ和源さん指南针。与警察和女子对话后选择第一项，油罐车会发生爆炸。此时拓植明和女子都会掉进塌陷的道路中，左侧有桌子可以爬上地面。如果不理女子的安危连续选择两次第一项自己去避难的话，则会进入拓植篇的B结局。记录通关存档后就可以开展下一位主人公西崎佳奈的剧本。建议大家先存档再将鱼与熊掌一网打尽。

◆作为一个男子汉，相信你是肯定不会置一位女子的安危于不顾的。义不容辞地去救她吧！陷落地带四周还有救急セット、レースアップ和ショルダーバック可以取得。在洞口的上方有两处突起的水泥板，以先右后左的顺序引导女子最后来到左边的水泥板下方就可以拉她上来。然后选择第一项，二人再次乘车前进。途中，两人互通了姓名，女乘客的名字叫本多凉子。

レジデンス一ノ谷附近

◆从建筑物右侧的小巷进入发现雪の结晶指南针。然后将发现里入口的消息告诉正门前的女乘客，于是二人再次乘车绕道找寻入口。

◆开车右拐弯后，由于立交桥断裂，车子失控滑到了桥下，并且撞到了一棵大树。二人决定弃车找寻入口。

◆在大货车的车头处有暖点。进入右侧上方的地下停车场，右侧拐角内的003号房间有暖点。来到1F搜索一番，传达室内也有暖点。继续上楼来到4F，进入右侧拐角内的房间，还可以在里间找到女乘客。从楼梯间下去B2，在停车场找到轮胎后返回出租车旁，注意要绕到轮胎脱落的那一侧才能使用轮胎进行修理。

◆仔细看地图，然后将车停靠在指定位置。进入新药研究所后，进入储物室(ロッカー室)取得关键道具"新富カード"。然后就可以打开对面的电子门，取得其中的道具后从另一侧离开。与本多谈话可以取得佐伯的社员证。

◆按一、二、三的顺序进入第一、第二、第三研究室，取得其中的道具，注意在第三研究室内与本多谈话可以获得关键道具机密文件。

◆正要离开时，本多被制御系统反锁在室内，她拜托拓植赶紧去找根岸并把他带到这里来。原路返回开车，此时可以选择前往3个地点，根岸在泉ニュータウン，我们先前往アンジェリーナ附近取得该人物的宝石。

アンジェリーナ附近

◇首先在909停车场下车，然后与宣传板前提着纸袋的女子交谈，选择第一项告诉她自己是出租车司机，然后该女子会要求你将她送到泉ニュータウン。

◇将该女子送到泉ニュータウン后，自动获得宝石"欠けたサファイア"。

泉ニュータウン

◆女子下车后，往前开然后在第二个路口往右拐，一直开到一个被冲毁的停车场内，进入前方的レジデンス一ノ谷遇到根岸。结果，根岸以枪威胁拓植先前往奥富ダム。

押根（山卡）

◆开到此路不通时，稍微往后倒车就能看到道路右侧的小路。沿着小路一直前进，中途还得涉水来到对岸。

奥富ダム

◆在道路上的中继室的地下室里有暖点。出门后从左侧的楼梯下去，反方向有垃圾箱。进入东展望休憩室内取得关键道具ジェリ缶(空)。



◆进入另一侧的西展望休憩室，内有大型背包(大型バックパック)必定要取得。原路返回中继室，在地下室暖点附近的油灌处使用ジェリ缶，即可以充满一罐汽油，出租车又可以恢复动力了。

◆返回出租车旁时，必须要经过一处狭长的通道，这里注意要按下R1配合左摇杆慢慢爬过去，中途遇到水流时要等水先停了再爬。

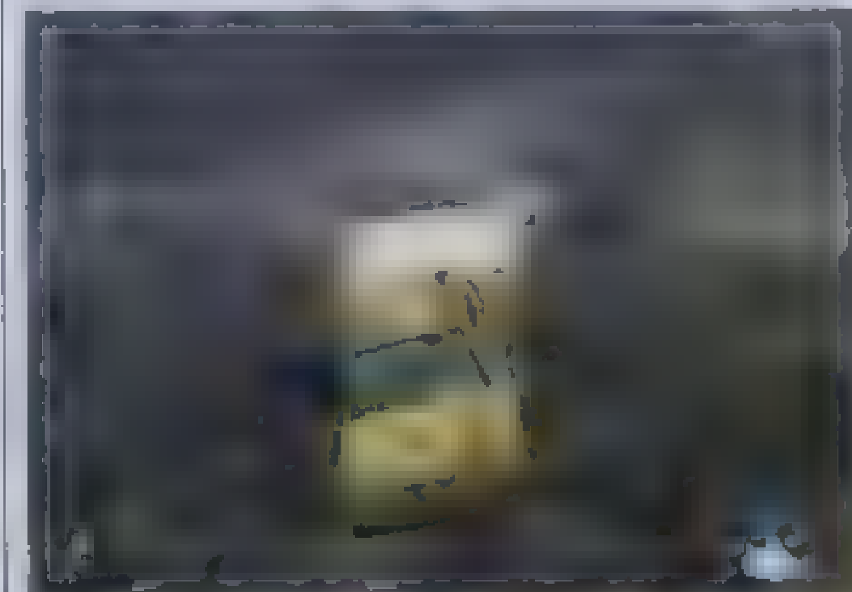
◆途经富坂商业高等学校时会遇到洪水的冲击，只要一直沿着路向前开就可以了。

新富制药研究栋

◆由于这里附近到处都是洪水冲击造成的险坑，我们要特别小心。往新药研究栋的必经之路会断裂，通过时的速度一定要快。

◆下车后与根岸一起进入研究栋。原路返回到本多被困的第三机密研究室，调查蓝色的屏幕触发剧情，选择第二项。出门左转打开排气轮阀放水救出本多，然后一起原路返回从电梯处逃出研究栋。

◆原本进入研究栋附近的水泥桥已经不能通过了，所以我们就直接往正前方行驶，然后右拐冲向正门。必须注意沿途左侧倒下的障碍物。进入正门后，出口会被封住，此时应左转上二楼，然后沿路一直开。直到最后冲破二楼的玻璃，落在正门前的地面上。此时，地面会连续塌陷，我们什么也不要管立即引擎全开冲出新富制药的大门。



富坂站

◆来到右侧的富坂报业大厦停车会发生剧情，本多在向前辈须藤汇报了新富制药的秘密计划后，决定继续搭乘拓植的车离开这个城市。

西崎佳奈

生还日记

富坂商业高等学校 3号馆

■离开教室来到走廊，然后进入前方左侧的1-C。从1-C左上方的裂缝来到墙外侧，翻过窗户进入另一侧的教室。

■在3号馆的走廊里可以取得校内日志和学校新闻，校内日志一侧的门可以打开，通往初始阶段的走廊。而学校新闻一侧的教室里则有暖点。

■继续前进途经一个厕所，无论选哪一个选项都会遭到变态老师的袭击。注意被他抓住了就会立即Game Over。从楼梯来到1楼后由大门处逃脱，快速跑到对门的校舍内，此时一辆出租车飞驰而过。这不正是之前拓植逃离富坂制药路过学校时所看见的景象吗?

2号馆

■在1楼的鞋柜处可以取得运动挎包一个，在楼梯转角处的小卖部可以取得火种、手套、热狗指南针。然后赶紧跑上2楼。

■上楼梯后向左走，在2号职员室前取得消防水管和扫帚。然后往反方向的走廊前进，这里会遇到被钢琴压住腿的实习老师比嘉。对话选择第二项，然后利用之前取得的消防水管救出比嘉。选择第一项和她一起回到教职员室，对话依次选择第一项、第二项、第一项。

■从暖点上方的门进入校长室，取得毛皮大衣、兔耳朵和演讲会需知。然后来到走廊尽头的物理室，这里还有很多道具可以取得。3楼门前还有圆规指南针。



■往比嘉的方向移动时，突然间地面发生了崩塌，而那个变态老师边见竟然也尾随至此。这时候应马上朝着比嘉的方向移动，否则会立即Game Over。最后，由于校舍的震动，变态老师边见立足不稳坠入了深渊。

体育馆

■在2层环形处可以取得发带指南针，来到一楼后如果进入左侧的器材室调查跳箱则会进入西崎以前被绫乃欺负的回忆。来到舞台处获得体育馆的钥匙，这里有暖点可以恢复，不要忘了取得道具。

□利用体育馆的钥匙打开大门，与左侧手提纸袋的女子对话取得红宝石(真红のルビー)。

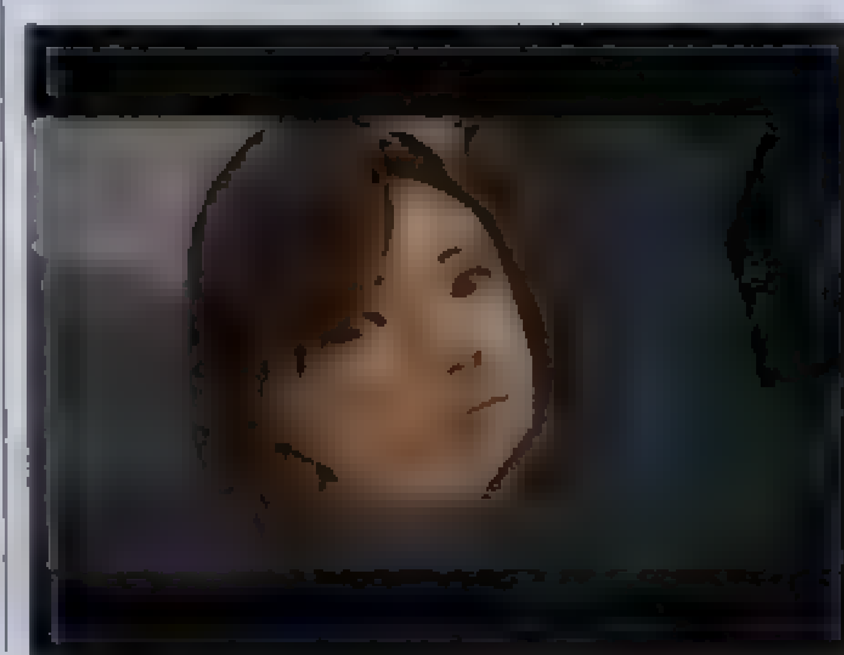
■返回体育馆时要注意在震动时按R1伏下，来到舞台后发生剧情，玩家要选择是否帮助绫乃，选第一项继续发展剧情。搀扶着绫乃从馆内倒塌的斜坡进入馆外雨棚，可以取得スペランカー先生指南针，然后进入1号馆。

1号馆

■教室内有暖点可供记录。来到走廊发生剧情，对话选第一项将影响速水的剧情。

□从反方向的楼梯处不断往上走，途中经过3层的楼梯时发生剧情，此时坚持选择"绫乃を罵る"会有数次不同的极尽冷嘲热讽之能事的台词供玩家选择。你要做的就是不停地骂，将之前西崎所受的欺辱全数奉还给绫乃。但是，正当你骂着正高兴的时候，校舍突然间一股巨震，站在断层边沿的西崎不慎失足摔了下去。最后，绫乃的脸上露出了一丝难以察觉的冷笑。最后的最后，欢迎您以"恶毒"的心肠取得了西崎篇的B结局。

■选择"绫乃を助け上げる"把绫乃拉上来，然后一起来到4楼天台与两位老师和其他生还者乘直升飞机逃离这个城市。



记忆丧失者速水裕司

生还日记

コンビニ附近

★出门往右转，然后进入右手边便利店与洗衣房之间的小巷里，和收垃圾的阿伯对话可以取得之前在此留下的道具。进入一旁的的洗衣房后门取得船桨(オール)。

★然后继续前往右侧的便利店，在店内找到胶带(ガムテープ)后与此前的洗衣房取得的富坂市指定垃圾袋(富坂市指定ゴミ袋)组合，作成一件简易雨衣，它可以帮你挡住不少风雨保持身体的干爽。便利店内还有不少道具，不要错过了。

★来到马路对面会看见一个冷得浑身发抖的人，将胶带和纸箱(ダンボール)组合成ダンボールの壁交给这个人避寒。作为交换，他会给主角一顶厨师帽(コック帽)。在这里还有眼镜和平底锅可以取得。之后再与其对话可以获得记忆的断片。

★洗衣房对面的避难所前按L1大喊一声就能吸引救难工作人员的注意，对话选择第一项，取得听诊器。获得记忆的断片"医者と呼ばれた"然后对躺在床上的女子使用在便利店内取得的冷めるシート，再使用听诊器判断症状。之后，返回避难所找工作人员取得毛毯。

★女子醒来后获得记忆的断片"自分の名前　速水裕司"，知道了自己名叫速水裕司，这个女子是自己的朋友佐伯聪的女友成濑。她恳请自己一起去佐伯在レジデンスーノ谷的房间看看。在菜单中的特殊技能里，我们可以把各种记忆的断片组合起来获得相关的记忆。

★在前往住宅区的路上触发水浸街道的剧情，然后主角决定返回避难所撒个谎，对话选择第二项或第三项，获得记忆的断片"自分の仕事/エアベッド"取得充气垫后原路返回住宅区入口处。按下×为划行，左摇杆控制方向。

レジデンスーノ谷

★来到402室获得记忆的断片"自分の仕事/エキドナ"，取得高级单手锅、夹克、绅士靴、挎包等道具。

★房间靠近屏幕的边沿是断层，进入里间调查笔记本电脑获得记忆情报"アポロンについて"，然后二人决定一起回速水的房间继续调查。

★先往东划，然后一直向北来到一个人行天桥前登陆。取得附近的道具后，从大货车顶部来到另一侧的公路上，这里有暖点可以记录。

☆在公路另一侧的大货车里，我们又遇到了手拿纸袋的女人，和其对话连续选择两次第二项后，随便给她任意一种食物，获得钻石。

★从路旁的大货车来到水面前，使用充气垫继续向北划，经过途中有一处水流冲击时要及时按R1减缓冲击。



アンジェリーナ附近

★往前走通过独木桥后发生剧情，同行的成濑不慎失足跌落。马上来到地下查看成濑的伤势后，速水决定去搬救兵。筱原篇中如果玩家经过了此处，速水就会在交叉路口处碰到筱原，可以叫他一起去帮忙救出女子。如果筱原没选择帮忙的话，则可以去道路左侧的住宅1楼取得道具ジャッキ来替女子解围。

★去右边的房间分别调查速水的日记和电脑，获得数个记忆的断片。然后可以将特殊技能"记忆的断片"的"自分とエキドナ"的四个断片拼凑成一个完成的形状，从而想起相关的回忆。接下来的选择会决定不同的记忆断片，阿迪在此就不强调个人的选择了，全看玩家的性格偏向于哪一边，速水就会成为你的影子在游戏中的投射。最后，二人决定一起去富坂商业高校找到那个盛满杀人病毒的容器。

富坂商业高等学校

★在球场的球门上可以找到指南针，东北角的干地上也有道具可以取得。进入1号馆大门时由于有木条挡道，必须按R1低头才能进入。

★在2楼走廊前进一小段路会碰到上一篇的主角西崎，如果之前西崎在此碰见速水时选择了"变质者"的台词，此时可以获得记忆的断片"自分の性格/变质者"。左方的教室内有暖点可供记录。从教室里破损的窗台处来到体育馆。进入馆内与河内先生对话，取得记忆情报"エキドナの处分方法"。



★将特殊技能里的"エキドナの处分方法"的记忆断片拼凑成完整的形状后，获得相关的记忆。然后再与河村先生对话，他拜托速水和成濑将充满致命病毒的容器拉动中央区的变电所，用高压电杀死这些病毒，拯救世界。在此可以选择是否让成濑沙耶跟着速水一起走，如果选择否的话，可以根据后续选项获得不同的记忆断片，它们分别是选择不让成濑一起去的"だめだ！聡に申し訳ない，君は残れ"(自分の性格/义理坚い)。不让成濑一起去之后的选项分别对应的是，"我は聡が守ろうとした君を守りたい"(自分の性格/友情に篤い)、"我は君のことが好きなんだ！"(成濑纱耶が好き)。

☆关于这几个选项，阿迪的看法是："成濑纱耶が好き"等于是给死去的兄弟佐伯带绿帽，不可取。"我は聡が守ろうとした君を守りたい"，我自认自己没那么伟大……所以，还是选择"よし、一绪に行こう！"两人一起走吧。让成濑留下来也是死路一条，倒不如让她跟着速水一起去毁灭病毒、找寻逃生的办法，还有那么一线生机。

中央区2

★按×为前进，左摇杆控制汽艇的方向。开到容器旁发生剧情，然后往西边的变电所方向开。中途停靠在右侧的公园前，地面上有许多道具。注意调查暖点旁的旗帜获得关键道具"市旗"。

★返回容器旁发生剧情，速水和成濑用市旗将容器固定在汽艇尾部，然后前往变电所。



☆途中经过公园旁的桥墩，筱原篇经过该区域时会发生塌陷，此时速水也正好经过这里。容器与汽艇的连接会被切断。这时如果不马上往入海口追上容器就会进入C结局。

★要想追上容器，此处要注意抄近道。位置是电车与楼房之间的夹角，熟练地操作汽艇从该夹角内通过，你就能够赢得不少时间。

★固定好容器后，继续朝变电所方向前进。途中海湾方向会发生海啸，我们要赶紧逃往变电所。此时为逆向驾驶，所有的方向都相反，玩家要特别注意这一点。转入变电所前的一段路，由于海浪的冲击很难把持住方向，建议玩家以先右后左的方向趋势来操作汽艇。

变电所

★来到右侧的独立小屋制御室，内有暖点可以记录。制御室门口的左侧角落有道具护目镜。打开一侧有绿灯的变电设备，按下按钮恢复电力。一出门会有一座铁塔突然砸下来，这时应该赶紧往两侧躲避，否则会被压成肉酱，直接Game Over。倒下的铁塔里侧的道路尽头有个北斗七星指南针。

☆当速水正要毁灭容器的时候，一架直升机从天而降。对话选择第一项，而从中走出来的身穿蓝色防护服的家伙正是田边知事(需选择确认アポロン样为田边知事)。最后，当田边知事问速水是否愿意把病毒交还给他时("考え直すのだ　エキドナを返したまえ……")，如果选择第三项"分かりました　アポロン样！"，速水就会把病毒交还与田边知事，然后大家一起仰天奸笑乘直升机离开变电所。只留下成濑沙耶一个人无助地倒在雪地里痛哭。该结局为速水篇的B结局。

★按照之前的步骤走，但是对话全部选择第一项，死也不要把容器还给田边知事！最后获得记忆的断片(アポロン/田边)。田边知事开枪击中了速水，然后指使手下把他丢下了变电所旁的水流中。

★掉落水流中后，要立即按住×往左上方的陆地跑。来到陆地上后，由于伤口的疼痛，速水终于不支倒下。但是破坏病毒，不让仇视这个世界的田边知事利用它的信念支撑着速水继续前进！慢慢往电路盘处爬，注意利用田边知事转身的时间。值得注意的一点是，爬到电路盘前时，如果你一直按着左摇杆的话，点○是没反应的。必须松开左摇杆，点○才有反应。(编：这里制作得真不够体贴玩家！)最后，速水拼尽最后的力量消灭了病毒，而自己则死在了田边知事的乱枪之下。



筱原一弥

富坂站附近

●当大水漫上来的时候，立即往左边的メディアセンタービル逃跑。沿着楼梯和电梯一直往上走，来到顶楼时要马上跑到左边的装饰船上，还得注意上方落下的吉奥君装饰。然后，马上跑到船的右上角从这里上去楼的另一侧。

●在这里由于走廊会倾斜一定的角度，所以必须按R1抓住栏杆往画面方向走。途中还有一些吉奥君的小装饰品会撞击玩家。

●来到顶楼的铁塔处碰到濒死的根岸，他会交给你一个关键道具"データディスク"，此处还有暖点可以记录。

●利用铁塔的楼梯和铁梯从每一层交替往塔顶走，爬楼梯时会有一些铁盖从上方翻下来，跑得太慢就会被砸中。在这里值得注意的是，来到铁梯部分时，铁梯前方也会陷落，所以向铁梯的行动一定要快。爬铁梯的层数一共有四层，第三层的铁梯右上方的地面上可以取得电视塔指南针。

●来到塔顶后，由于坡度倾斜的关系，必须一直按着与铁柱相应的方向键+×，才能艰难地跑到铁柱附近。按下R1键抱住铁柱通关。







老实说，这次的"帝国"还是颇让我满意的。但到网上一看，发现骂声颇多，不免有些意外。仔细分析一下负面意见，发现很多人都是把它当成正统作品，因此一玩之下颇觉不惯。由于"帝国"的系统自成一派，你若是当成"无双"正统作品去玩自然受不了，更何况《战国无双2》这么优秀的作品刚刚推出。不过若是你肯花点时间去研究，那么很快就能找到其中的乐趣。（顺便说一句，编辑部里就有不玩"无双"正统作品却很迷"帝国"的小编。）

文 纱迦

真・三国无双4 帝国	Koei	ACT
真・三国无双4 Empires	2006年3月23日	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
对应机种为PS2、X360，以上信息为PS2版。		推荐玩家年龄 12岁以上

多机种

模式介绍

争霸模式

本作最重要的一个模式，绝大部分隐藏要素都与之有关。该模式也是后面要重点介绍的模式，此模式可以双打。

自由模式

任意选择一个战场进行游戏，难度、战况、参战武将都可以自由设定。该模式可以继承争霸模式中的成长要素，并同样支持双打。

事典

分为三国志事典和武将事典两个部分，可以在这里查到各种历史资料。不过像星彩这样虚构的角色同样也有一篇像模像样的介绍……

视觉资料库

原名是ビジュアルデータベース。在这里可以看到目前收集的武器、道具、政策卡、影片，此外还可以编辑结局动画和鉴赏武将造型。

编辑结局动画的内容是通关后随机出现的，可以通过反复读档通关打出来。但只有在普通、仁政、暴政和超过统一期限的4种情况下分别通关一次，才能打出开始和结尾的8段编辑内容。

鉴赏武将造型则是最迎合FANS心理的内容，在这里我们可以从任意角度进行欣赏，还可以让武将做出各种各样的动作，很适合那些有志于研究女性角色服装的玩家。

编辑模式

在此模式中可以自创武将，整个系统和《真・三国无双4 猛将传》完全一样。如果未继承记录的话，在游戏初期不能使用全部服装，不过似乎只要通关一次就可以打出全部服装了。

自创武将的招式可以套用48位固有武将，不过大剑和细剑是自创武将独有的。创建完毕的武将依然可以更换服装，不过其他设定就不能更改了。

操作指南

本作的操作和4代几乎完全相同，只是去掉了对护卫武将下达指示的设定，新增了用方向键下达全军指示的设定。而战斗技巧没有任何变化，不过部分招式的判定得到了修正，另外蓄力攻击的威力有所加强。后点在赵云、甘宁等空中蓄力攻击为连续攻击的角色身上体现得尤其明显。

X360版	PS2版	说明
左摇杆	左摇杆	控制角色移动
方向键↑	方向键↑	命令全军攻击最近的敌方据点
方向键←	方向键←	命令全军集合到玩家身边
方向键→	方向键→	委任各军团长自由行动
方向键↓	方向键↓	命令全军防御最近的我方据点
右摇杆键	R3	发动无双觉醒
START	START	进入情报画面／跳过剧情动画
X	□	通常攻击
Y	△	蓄力攻击，亦称CHARGE攻击
A	×	跳跃／上马／下马
B	○	蓄无双槽／发动无双乱舞
LB	L1	防御／空中受身
LT	L2	切换是否表示敌人姓名体力
RB	R1	进入主观视点的射箭画面
RT	R2	切换全体地图和局部地图

PS2版 VS. X360版

这次的"帝国"是有史以来第一个在多机种上同时发售的"无双"系列作品，想必大家都很想知道这两个版本孰优孰劣。纱迦正好有幸入手了这两个版本，在此为大家进行一番简单的评测。

PS2版的优势在于可以继承《真・三国无双4 猛将传》的记录。继承记录之后不但可以沿用《真・三国无双4 猛将传》里的自创武将，还可以在游戏初期便拥有大量原画、系列音乐以及自创武将的全服装。另外在オプション（OPTION）里可以设定战场初期音乐，喜欢怀旧的玩家因此免去了战斗前手动选择的烦恼。

X360版没有记录可以继承，所以原画、音乐、服装都得靠自己去打。但X360版的画面实在是强过PS2版太多了！而且X360版采用1280×720的宽屏显示，同屏显示人数自然也会变多。PS2版偶尔出现的拖慢延迟，在X360版中完全不会出现。此外X360版最多可以存16个档，还对应5.1声道，惟一的遗憾是不支持Xbox Live。

X360版果然不愧是次世代作品，和PS2版比画面简直就是大人打小孩。在无视经济实力的情况下，个人强烈建议购买X360版。



最强军团的成长

武将能力

本作的武将能力设定依然和4代一样，不过成长的方法略有不同。在本作中，武勋累积到一定程度后武将就会升级，升级后不但带兵上限会上升，各项能力也会增加。由于有着武将锻炼这样的政策卡，玩家可以在很短的时间内培养出满级角色了，一仗都不用打。

不过光靠升级并不能把能力练满。本作中打败敌将只会出现回复道具，而战场上的瓶瓶罐罐也全是空的，但过关后依然可以获得各式各样的奖励，这其中就有令武将能力上升的道具。不过只有玩家控制的武将才能享受这份待遇。

千人斩

这是本作新增的设定。在争霸模式或自由模式的任意一关中，只要杀够1000人，就可以获得千人斩标记。有此标记的武将可以多装备一个道具，并获得了拿最强武器的资格。

最简单的方法是找个敌我双方兵力悬殊较大的一关，让我方全军退守据点，玩家直接冲到敌本阵去杀人。只要敌本阵周围的据点没有失守，敌兵就会源源不断地涌出来，而且不会打下敌本阵过关。

顺便说一句，如果是在争霸模式中完成千人斩的话，在过关后可以看到一段演武动画。

争霸模式的基本流程

1 选择剧本

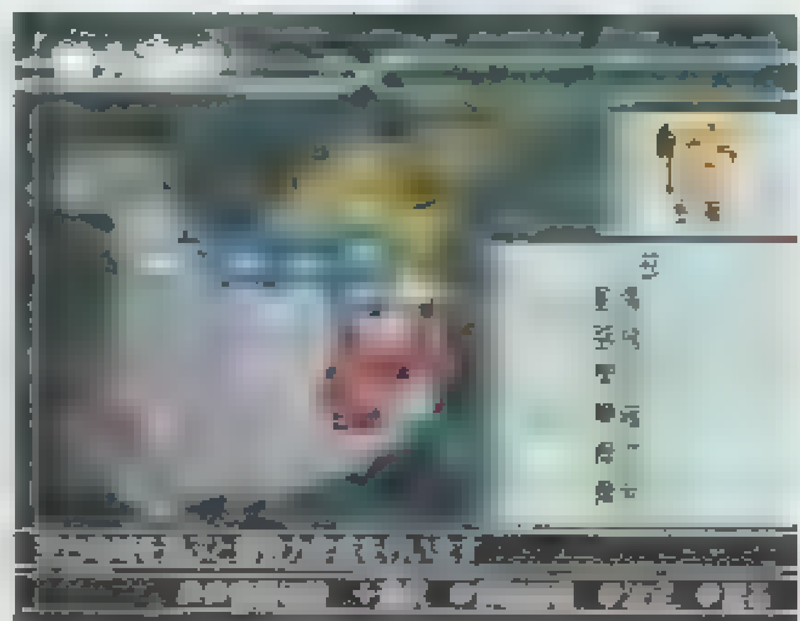
本作共有6个剧本，分别是黄巾大乱、董卓入洛、群雄割据、官渡决战、赤壁炎上和英雄集结。游戏初期只能选择黄巾大乱和英雄集结，将黄巾大乱通关后就会出现董卓入洛。之后只要依次将新出现的剧本通关，就会不断打出更新的剧本。

玩过《三国志》的人对前5个剧本一定非常熟悉。最后的英雄集结剧本是一个假想剧本，在这里玩家可以自由创建任意势力，电脑则会随机创建势力。如果想将全部48位固有武将收录帐下，选择英雄集结再合适不过了。

2 选择势力

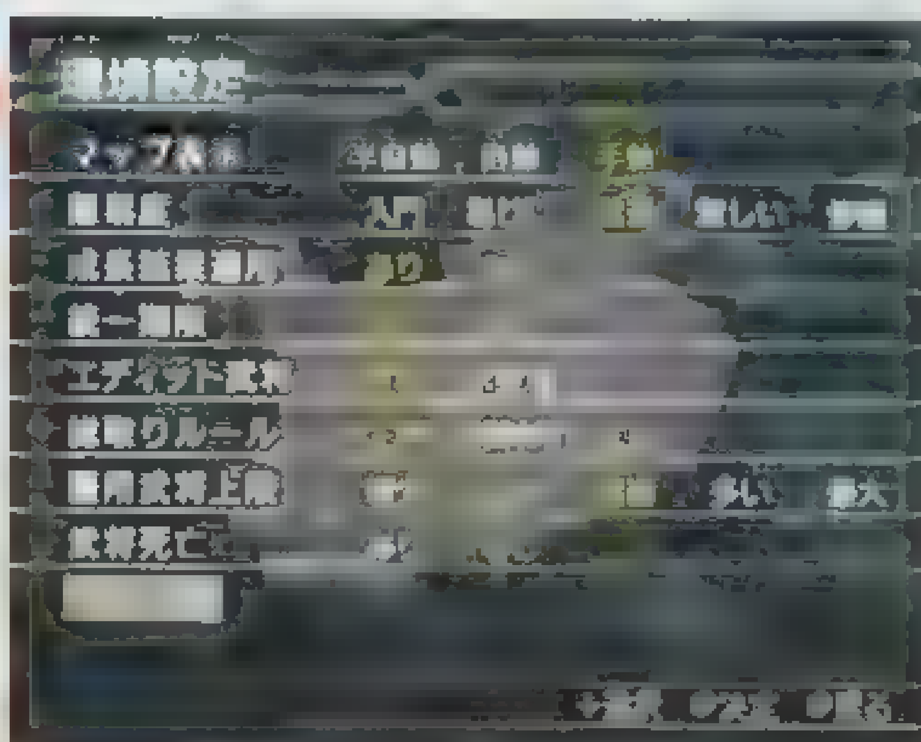
选定剧本后，就要选择玩家需要扮演的势力。各个剧本出现的固有势力是不同的，如果选择空白地区就可以自由创建新势力。不过新势力武将的挑选会受到时代的限制，另外也只能挑选在之前的游戏中收到过的武将。

凡是在之前的游戏中收到过的武将，在查看其资料时会有“GET！”标记。有此标记的武将，



就可以在创建新势力时使用。当然前提是此人未加入其他势力，且年龄与时代相符。只有在英雄集结这个剧本里才是完全自由的。

3 环境设定



マップ表示	传令报告时地图的表示方法，推荐选择自动。
难易度	共有5个难度，会影响敌人的强度和战斗途中保存的次数。
成长结果适用	是否继承之前游戏时保留下来的资料。
统一期限	在统一期限内未通关即为GAME OVER，あり为200回合，なし为999年内。
エディット武将	自创武将是否会在游戏中登场。
总取りルール	君主攻略：打下敌君主所在地即可接管其势力；分断攻略：必须先将敌君主所在地与其他领地隔开，之后打下来才能接管其势力；なし：没有任何投机取巧的方法，必须全部制压。
雇用武将上限	决定各势力登用武将的上限数量，越大越简单。
武将死亡	选择あり的话，高龄武将有可能老死，另外可以杀死抓到的敌将；选择なし的话，除特殊事件外武将不会死亡。

环境设定很重要！尤其是成长结果适用这一项，如果选择“なし”，就不会继承任何东西，等于是插上一块空白记忆卡重新开始。而“总取りルール”影响通关速度，选择君主攻略虽然很无耻，不过可以节省时间。

注意在游戏初期时环境设定的部分选项不能选择，只要多通关几次就会自动开启了。

4 回合开始

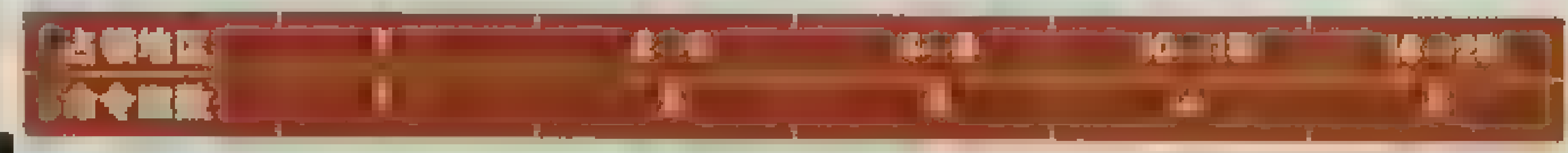
环境设定结束之后，就正式开始游戏了。游戏采用回合制，每回合分为政略部分（前）和作战部分（后）。每回合等于一个季度，开始时会显示该季度的收入情况，并有可能发生特殊事件和自然现象。特殊事件是满足特定条件后出现的，而自然现象是随机发生的（详见下表）。

地震	防御度下降	
瘟疫	兵力减少	灾情有扩大可能
蝗灾	收入减少	灾情有扩大可能
丰收	收入增加	
洪水	防御度下降	不能进攻灾区
大雪	不能进攻灾区	

5 政略部分

政略部分主要就是执行各种政策以及武将配置。政策执行政策需要花费一定的钱（也有增加钱的政策），钱不够的话无法执行。此外还有命令回数的设定，每回合玩家只能执行一定数量的政策，而命令回数仅与所占领的地区数量有关。

选择“进行”即可跳过政略部分，进入作战部分。



6 作战部分

政略部分结束后，就会进入作战部分。战斗分为侵攻战、防卫战、同盟国共斗、同盟国救援4种，每次只能选择1种。选定之后将进入军团编成部分，一次战斗最多可以选择3名主将、3名准将、1名援军主将和1名援军准将，同盟国相关的战斗只能派遣1名主将。排名最靠上的武将即为此次战斗中玩家操纵的角色。

选择“战斗しない”则可跳过作战部分，进入下一回合。

7 势力扩大

随着回合的不断推进，我方势力也在不断扩大。朝廷也会适时派出使者进行封赏，随着官位的上升，每回合的收入也会增加。当玩家占领20个以上的地区时，走仁政或暴政路线且相关政策执行一定次数后，就有可能引发登基事件成为皇帝。而玩家的最终目标是统一全国，达成之后游戏就算通关了。

注：仁政相关政策是领内视察、民众援助、兵士恩给授与、世纪の大德政。暴政相关政策是临时征税、陵墓发掘、临时征兵、恐怖の大征发。

装备道具

本作增加了弹返极意、虎轮改、象铠改等新装备道具。装备道具是通过政略入手的，游戏中每个地区都有数种产物，这些产物就是装备道具了。玩家可以通过政策卡开发新产物，并批量生产，此外也有向人民征收产物的政策卡。像白虎牙、朱雀翼这种有等级设定的装备道具，还要通过提高品质来升级。注意装备道具在装备过一次之后就会消失。

装备道具在本作中还具有和金钱类似的作用，召集人才、诱降敌将等等都是通过道具来执行的。游戏中的武将不好金钱，反喜道具，真是怪哉。

武器

本作的武器等级与锻冶等级有关。游戏中登场的武器被分为刀剑、长柄、特殊这3类，锻冶等级初期为1级，每上升100点即会提升1级。2级时可以使用2级武器，3级时可以使用3级武器，4级时可以去拿4级武器，5级时可以更好地改造3级武器。

玩家在过关时可以拿到名为卷物的道具，这就是用来改造武器的东西。利用卷物可以给武器附加各种能力。虽然附加能力不能累积，但可以自由替换。

在高难度下很容易打出高数值的附加能力。锻冶等级达到5级时，更可以对3级武器的武器基本攻击力、重量、进化攻击进行改造，实在是太强了。

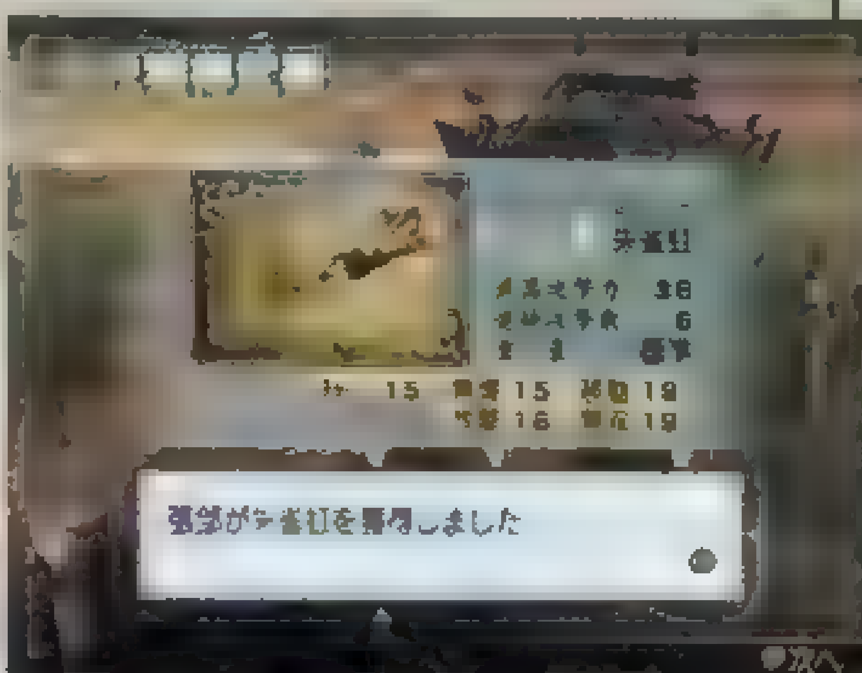
最强武器

要想拿到最强的4级武器有两种方法，这两种方法也是全员共通的。下面就为大家揭晓！

方法一： 在争霸模式中，当该武将的对应武器类型的锻冶等级达到4级时，用该武将在任意一关完成500人斩，过关后就会自动入手最强武器。

方法二： 该武将取得千人斩标记后，在争霸模式中当该武将的对应武器类型的锻冶等级达到4级时，用该武将打过任意一关即可拿到最强武器。

拿到该武将的最强武器之后，只要在开始新游戏时选择成长结果适用，那么在该武将的对应武器类型的锻冶等级达到4级时，用该武将打过任意一关即可重新拿到。



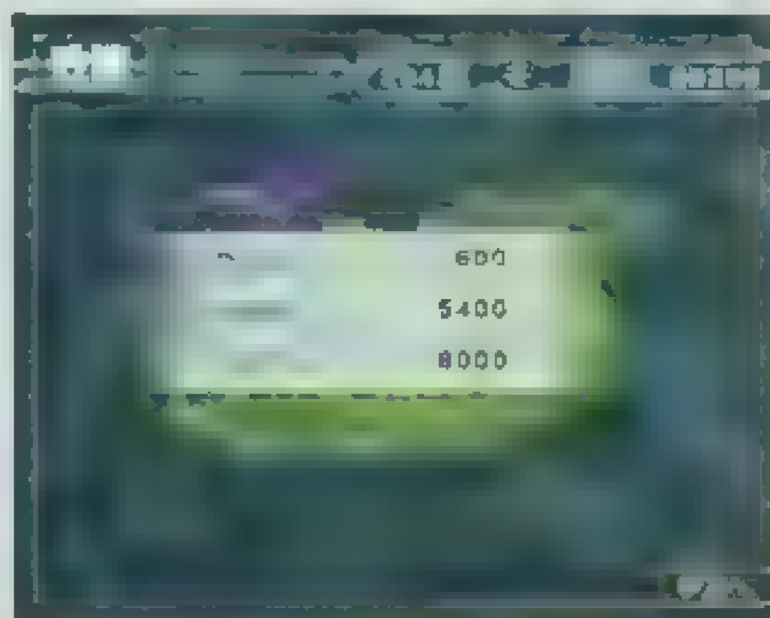


本作收录了从1代到4代的全部战场音乐，还可以在开战前任意更换音乐，实在是令老玩家大为感动。而且在游戏中出现过的音乐都可以当战场音乐，大家可以尝试各种恶搞的音乐组合。

争霸政略解说

万能的金钱

钱在本作中的地位是至高无上的：执行政策要钱，登用武将要钱，甚至出兵攻打他国时也要钱。而钱的主要来源就是每回合的收入，收入的多少与君主的官位、统治地区的数量直接挂钩。从实际效果来看，就算你已统治大半个中国且当上了皇帝，每个月的收入也不到六千，因此还得动些别的脑筋。



帮同盟国打仗是笔合算的买卖，既能培养我方能力，打赢之后还有不少钱可以拿。不过坏处是很花时间，而且也助长了他人气焰，所以还是靠执行一些能够赚钱的政策比较划算。这样的政策有产业振兴·小、产业振兴·大、临时征税、陵墓发掘、恐怖の大征发，注意后3项会导致暴政的。南海交易、朔北交易、西域交易、南中交易同样也能赚钱，但有失败可能。

政策卡

本作新增的政策卡，其实就是将之前游戏中出现的政策保存起来，这样在政略部分选择政策，就可以自由选择了。政策卡又分为普通政策卡和特殊政策卡，游戏初期玩家只有全部的普通政策卡，特殊政策卡一定要等武将作为提案提出并采用后才能取得。这种政策卡会打着"NEW"标记，非常好认。需要注意的是，每个特殊政策卡都只有特定的几位武将才会提出，为方便大家收集，我们会在后面的全政策卡一览中举例说明。

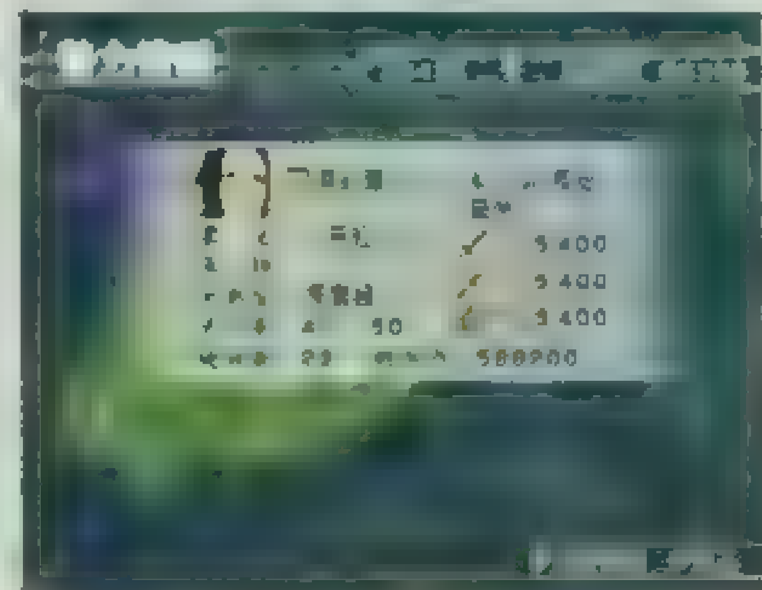


对于新玩家来说，收集政策卡是非常重要的事情。因为只要你在环境设定中选择成长结果适用，重新开始游戏时之前收集到的政策卡会保留下来。初期就有强力的政策卡，无疑会使游戏难度大降。只是某些政策卡在收集到之后依然要满足特定条件才会出现，比如仅在极度暴政时才会出现的恐怖の大征发。

武将相关

本作中武将的身分可以分为4种：主将、准将、军师、大都督。根据游戏开始时对雇用武将上限的设定，玩家所能拥有的武将数量上限会发生变化，总的来说占领地区越多，上限就会越大。在未超出上限的情况下，每个地区最多可以放3名主将、3名准将，只有主将才有提案的权力。大众脸武将可以提拔为主将，但48名固有武将和自创武将只能当主将，不能当准将。

军师和大都督则是特殊身分，一次游戏中一个势力只能各有一位。当军师的条件是采纳该武将的意见达到一定次数，可通过委任来尽快达成。当大都督的条件是该武将的阶级和出战次数达到一定程度。军师和大都督都需要在满足条件后出现的推举事件中才能任命。军师的作用是战斗中可以使用全部种类的计策，而大都督的作用是战斗中我方武将的复门次数翻倍。



武将配置

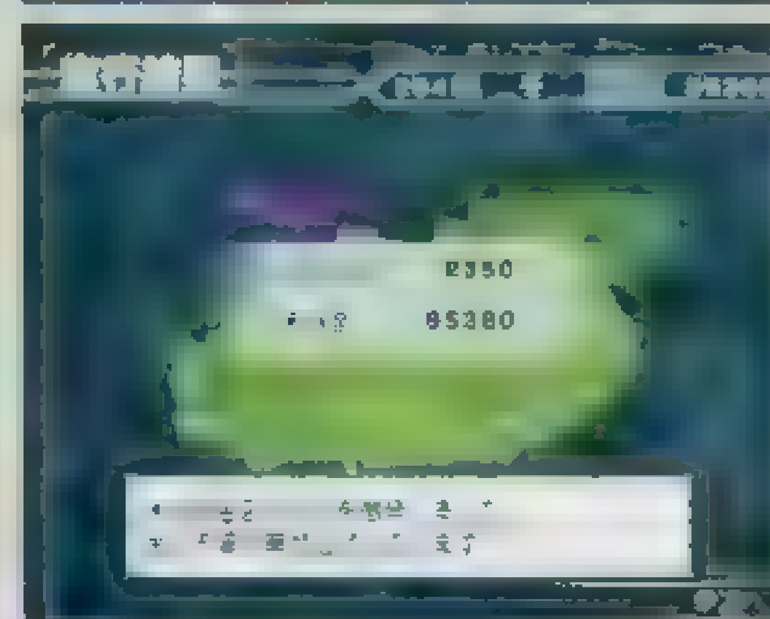
武将配置是相当重要的指令。在本作中由于我方只能进攻邻近的势力，所以不把主力调至边疆的话，就无法攻打他国。另外边疆地区同样需要有人防守，无人防守的地区受到攻击时必定会沦陷，所以同样需要有重兵驻防。

有我方将领驻守的地区，在受到他国进攻时可以手动进行操作，也可以交给电脑应战。交给电脑应战的话，战果将由双方兵力差距以及该地区的防御度来决定。

武将配置并不消耗命令数，也不消费金钱，但只能在政略部分使用，不能在作战部分使用。因此只建议玩家在政略部分存档，发现敌军的目标之后读档，重新进行调兵遣将。此外通过武将配置还可以调整主将和准将。



仁政和暴政



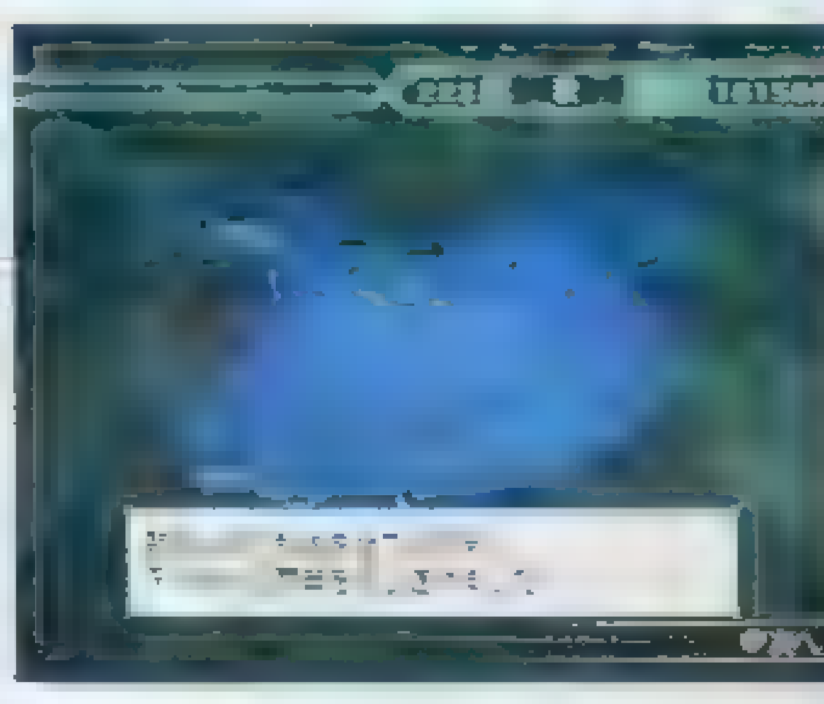
游戏中有一项隐藏数值，那就是民心。执行特定政策时会导致民心变化，发展到极致就会发生特定事件，这样仁政或暴政就算达成了。能提高民心从而引发仁政的政策有：领内视察、民众援助、兵士恩给授与、世纪の大德政。游戏初期只有领内视察，随着民心的不断提高后另外3个政策会陆续出现；能降低民心从而引发暴政的政策有：临时征税、陵墓发掘、临时征兵、恐怖の大征发。游戏初期只有临时征税，随着民心的不断降低后另外3个政策会陆续出现。

从实际效果来看，走暴政路线比走仁政路线要好很多。这主要是因为暴政时出现的指令全是赚钱兼搜刮道具的，而仁政时出现的指令全是倒贴钱和道具给人民的。而且暴政有两个非常牛的指令：全武将兵力加满的临时征兵、征收大量金钱外加9个道具的恐怖の大征发。

可能有人会问，要是坚定不移地走暴政路线，会不会遭报应啊？答案是当然会！仁政时进行防卫战会有义民兵加入我方，而暴政时进行防卫战的话义民兵就会加入敌方了，此外走仁政路线的话隔三岔五会有奸商来随机兜售一种道具。不过也就仅此而已了。

百战百胜的统一心得

尽管游戏时间不到30个小时，不过纱迦已经通关了十多遍。由于本作敌人的强度设置合理，又能自由选择政策卡，所以难度远比前作低得多。但在玩的过程中纱迦经常听到有人说："'帝国'怎么这么烦啊！"想来是有些不得其法。下面就介绍一下纱迦的统一心得。



政策卡的收集

玩"帝国"时一定要注意武将是否提出了新的提案，有的话就一定要执行。比较实用的政策卡有：武将修炼、同盟破弃、强行军、单将补充·小、全将补充·大、[illegible]据点、据点中立化、据点半数确保、牛步、神速。

如果收到指定武将但始终看不到新的提案，那么就可以[illegible]

必胜战术

据点中立化+牛步+赤兔镫+神速蹄=必胜

采用据点中立化之后，所有据点都会变成中立状态，此时就是谁先抢到算谁的。使用令敌军移动速度下降的牛步，然后我方装备跑得最快的赤兔，额外加增加马匹移动速度的神速蹄，简直就是无敌到了极点！

不过此法在修罗难度下不太好使，因为用此法之后，势必会造成敌军全挤在敌本阵附近，这么一来玩家可能就要同时面对数个敌将，这在修罗难度[illegible]

本作政略部分的音乐是根据君主所在地来决定的，如果把君主调至南中地区，你就会听到陈少华的《九月九的酒》：走走走走走啊走，走到九月九，他乡没有烈酒，没有问候……

全政策卡一览

军资调达

政策	内容	备注
产业振兴・小	获得300金。	
产业振兴・大	获得600金以上。	特殊政策卡。提案武将举例：刘备、曹丕。
南海交易	（参见注1）	拥有交趾、柴桑、合肥、建业、会稽后出现。
朔北交易	（参见注2）	拥有北平、晋阳、邺、平原后出现。
西域交易	（参见注3）	拥有西凉、天水、长安后出现。
南中交易	（参见注4）	拥有汉中、成都、永安、南蛮、建宁后出现。
领内视察	花费300金提高民心。	
民众援助	花费1000金提高民心。	民心提高到一定程度时出现。
陵墓发掘	获得部分金钱和道具，会降低民心。	民心降低到一定程度时出现
临时征税	向人民征收500金，会降低民心。	

注1：花费1000金随机获得金钱和道具，有赔本的可能。当交趾的前两项产物开发完毕后，执行此政策有一定几率开发出第3项产物。

注2：花费1000金随机获得金钱和道具，有赔本的可能。当北平的前两项产物开发完毕后，执行此政策有一定几率开发出第3项产物。

注3：花费1000金随机获得金钱和道具，有赔本的可能。当西凉的前两项产物开发完毕后，执行此政策有一定几率开发出第3项产物。

注4：花费1000金随机获得金钱和道具，有赔本的可能。当南蛮的前两项产物开发完毕后，执行此政策有一定几率开发出第3项产物。

武将人事

政策	内容	备注
领内人才搜索	在我方势力范围内搜索在野人才。	
全国人才搜索	在全国范围内搜索在野人才。	特殊政策卡。提案武将举例：曹操、甄姬。
人才募集	从多名自愿加入的人才中挑选1人。	特殊政策卡。提案武将举例：孙坚、夏侯渊。
近邻人才登用	用道具诱使我方势力及相邻势力内的任1人加入。	
全国人才登用	用道具诱使全国范围内的任1人加入。	特殊政策卡。提案武将举例：黄盖、大乔。
武将锻炼	提高我方任意1人的武勋。	特殊政策卡。提案武将举例：张飞、马超。

征兵防备

政策	内容	备注
单将补充・小	武将1人兵力恢复1000。	
单将补充・大	武将1人兵力恢复2000。	特殊政策卡。提案武将举例：周泰、乐进。
单将补充・全	武将1人恢复所有兵力。	特殊政策卡。提案武将举例：吕布、张郃。
全将补充・微	全武将恢复500兵力。	
全将补充・小	全武将恢复1000兵力。	特殊政策卡。提案武将举例：夏侯惇、孙尚香。
全将补充・大	全武将恢复2000兵力。	特殊政策卡。提案武将举例：张角、祝融。
地域防御修改	提高我方1个地区的防御度。	
全领防御修改	提高我方所有地区的防御度。	特殊政策卡。提案武将举例：袁绍、张辽。
兵士恩给授与	全武将的兵力减少20%，会提高民心。	民心提高到一定程度时出现
临时征兵	全武将兵力加满，会降低民心。	民心降低到一定程度时出现。

部队补强

政策	内容	备注
虎战车投入	虎战车投入战斗。	特殊政策卡。发生虎战车研发事件后出现。
妖术师团雇用	妖术师团投入战斗。	特殊政策卡。提案武将举例：张角、左慈。
虎使军团雇用	虎使军团投入战斗。	特殊政策卡。提案武将举例：孟获、木鹿大王。
藤甲兵团雇用	藤甲兵团投入战斗。	特殊政策卡。提案武将举例：祝融、兀突骨。
山贼兵团雇用	山贼兵团投入战斗。	特殊政策卡。提案武将举例：袁术、周仓。
木牛投入	木牛投入战斗。	特殊政策卡。发生木牛研发事件后出现。
全军火矢配备	全弓兵配备火矢。	特殊政策卡。提案武将举例：姜维、黄盖。
全军冰矢配备	全弓兵配备冰矢。	特殊政策卡。提案武将举例：曹操、曹丕。

武装开发

政策	内容	备注
装备品生产	从可生产的产物中挑1种生产1个。	
品质改良・小	任意1种产物的等级上升。	
品质改良・大	任意1种产物的等级大幅上升。	特殊政策卡。提案武将举例：袁绍、徐晃。
新产物开发	开发1种尚未开发的产物。	特殊政策卡。提案武将举例：司马懿、周瑜。
刀剑锻冶	刀剑类武器锻冶值加20。	
长柄锻冶	长柄类武器锻冶值加20。	
特殊锻冶	特殊类武器锻冶值加20。	
综合锻冶	全种类武器锻冶值加20。	特殊政策卡。提案武将举例：典韦、太史慈。
世纪の大德政	把数量最多的1种道具施舍给民众，会提高民心。	民心提高到一定程度时出现。
恐怖の大征发	向人民征收大量金钱外加任意1种可生产的产物增加到9个，会降低民心。	民心降低到一定程度时出现。

权谋数术

政策	内容	备注
短期同盟缔结	跟他国结盟4回合。	
长期同盟缔结	跟他国结盟12回合。	特殊政策卡。提案武将举例：赵云、孙坚。
共斗依赖	请求同盟国参加本回合的战斗。	特殊政策卡。提案武将举例：凌统、小乔。
降伏劝告	劝说他国投降。	特殊政策卡。提案武将举例：关羽、吕蒙。
同盟破弃	解除与他国的盟约。	特殊政策卡。提案武将举例：关平、华雄。
里切の工作	劝说敌将在本回合的战斗中背叛。	特殊政策卡。提案武将举例：陆逊、庞统。
住民反乱	劝说敌势力的住民造反。	特殊政策卡。提案武将举例：张角、张宝。
敌将谋反	劝说敌将造反独立。	特殊政策卡。提案武将举例：貂蝉、董卓。
敌军诱引	引诱敌方进攻我方。	特殊政策卡。提案武将举例：荀攸、徐庶。
强行军	本回合可以进攻不相邻的地域。	特殊政策卡。提案武将举例：许褚、姜维。

战场工作

政策	内容	备注
敌军补充迟滞	战斗时敌军补充速度减慢。	特殊政策卡。提案武将举例：田丰、沙摩柯。
自军补充加速	战斗时自军补充速度加快。	特殊政策卡。提案武将举例：孙坚、关兴。
敌领民造反	侵攻敌时会有义民兵相助金。	特殊政策卡。提案武将举例：郭嘉、张梁。
敌援军阻止	阻止敌援军参战。	特殊政策卡。提案武将举例：庞德、司马昭。
据点半数确保	我方拥有一半的据点。	特殊政策卡。提案武将举例：甘宁、孙策。
据点中立化	除本阵外的据点都变成中立据点。	特殊政策卡。提案武将举例：孙权、王平。
战斗时间延长	战斗时间增加10分钟。	特殊政策卡。提案武将举例：曹仁、法正。
战斗时间缩短	战斗时间减少5分钟。	特殊政策卡。提案武将举例：郭图、黄祖。
获得武勋增大	玩家操纵的武将所获得的武勋翻倍。	特殊政策卡。提案武将举例：刘备、司马懿。
谍报	能够在情报画面中看清敌军的命令。	特殊政策卡。提案武将举例：徐晃、马良。

战场计略

政策	内容	备注
大火计	使用后敌军全将体力减半，兵力大减。	特殊政策卡。提案武将举例：诸葛亮、周瑜。
一击捕缚	使用后一定时间内能力减半，但必定能捕获打倒的敌将。	特殊政策卡。提案武将举例：典韦、吕布。
兵力回复	使用后我方全军兵力恢复。	特殊政策卡。提案武将举例：太史慈、大乔。
兵力削减	使用后敌方全军兵力减少。	特殊政策卡。提案武将举例：黄忠、张郃。
伏兵	使用后敌军团周围出现奇袭部队。	特殊政策卡。提案武将举例：徐荣、胡车儿。
说得	使用后让部分敌兵加入我方。	特殊政策卡。提案武将举例：星彩、夏侯渊。
鼓舞	使用后我方士气增加到最大。	特殊政策卡。提案武将举例：孙尚香、孟获。
神速	使用后一定时间内我方全军移动速度上升。	特殊政策卡。提案武将举例：马超、凌统。
牛步	使用后一定时间内敌方全军移动速度及攻击频率降低。	特殊政策卡。提案武将举例：许褚、魏延。
大喝	使用后敌方全军士气下降。	特殊政策卡。提案武将举例：关羽、张飞。

阻止对手的进攻

当你的领地受到他国攻击，可以尝试以下几个方法：

1.拆东墙补西墙。读之前的存档，把重兵调至将要攻击的领地，自然会将对方吓退。不过小心敌人会转头进攻别的领地。

2.疏不间亲。读之前的存档，和要攻打你的势力结盟，本作结盟的成功率几乎是百分之百，此法必可化干戈为玉帛。

3.围魏救赵。他敢打你的领地，那么你就去打他的主城。只要打下君主所在地，就能接管他的全部领地，我方之危自然化解。不过有时候未必能打赢他的主城——

4.空间转移。由于在战斗胜利后可以重新进行武将配置，所以当我方地区受到敌人攻击时，可以先不去管它，转头攻击任意一个地区，等到胜利之后进行武将配置时，把我方的最强部队运到即将受到攻击的地区。如此一来——注意由于战斗不能手动控制，所以请确保一定能赢后再使用此法。

推荐流程

在通关前先想好下一个要用的势力，然后有意识地利用武将锻炼将该势力的某位武将练至MAX，这样通关后开始新游戏时选择成长结果适用，上来花1000金来一个单将补充・全，立刻就有了2万大军，利用初期电脑发展不快的缺点，带着这2万大军横冲直撞，打下4～9个地区不成问题，这样一来每个回合就有3次命令，之后就可以安心发展了。

前面已经分析过暴政和仁政的优缺点了，如只考虑通关，[illegible]推荐暴政，因为[illegible]征兵和恐怖の大征发实在太好用了，等到这两个政策出现后[illegible]兵天天有兵，[illegible]

[illegible]治发展完了就可以优先生产几个好用的装备道具，之后就应该没有什么问题了。



“帝国”虽小，台词俱全。不同武将在同一事件中的台词都不一样，其中很多台词都非常有趣，在此推荐一个：当董卓在你手下时如果抓到甄姬的话，就能看到甄女王欲哭无泪的样子。

争霸模式的战斗解说

据点制胜论

说了半天政略，终于轮到战斗了。虽然本作的政略强化了不少，但要想统一天下，还得靠玩家亲自战斗。本作战斗的胜败条件非常简单，失败条件一律是玩家武将的阵亡和本阵的沦陷，胜利条件则是敌本阵制压或击败敌君主。如果是防卫战的话，只要消灭敌总大将就算胜利。

本作沿袭了前作的据点制胜论。游戏中每关的关卡设计是在地图上设置本阵及数个据点，本阵及连接据点一带以不同颜色表示势力范围，我方是深蓝色，敌方是深红色，灰色是中立地带，淡蓝色或淡红色表示交战地带。处于我方势力范围内的我军部队战斗力会增强，补充速度也会上升。反之如不处在势力范围内时，兵士的战斗力会急速下降，补充速度也会减慢。

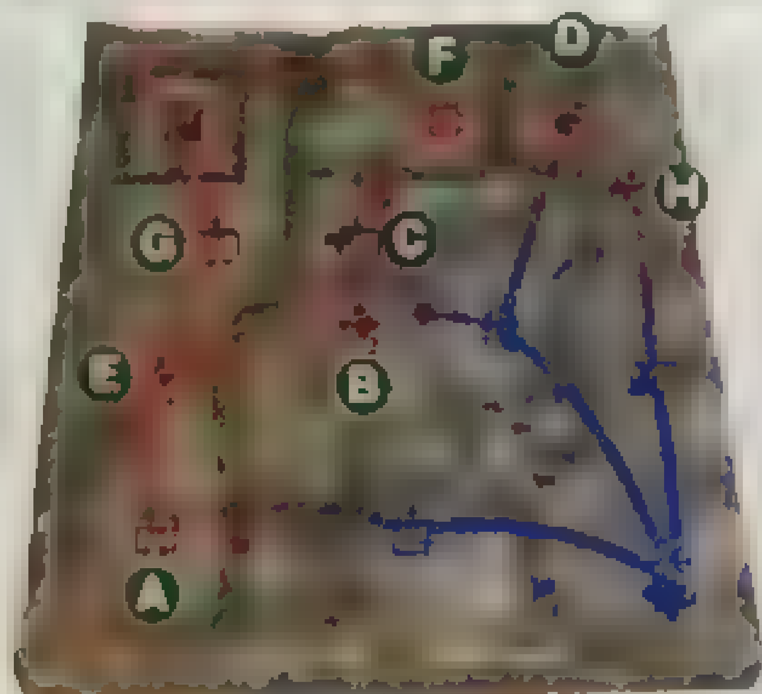
在据点中战斗时，画面右上方会显示出该据点的战况。中间旗子的颜色表示这是何方据点，蓝色为我军，红色为敌军。两侧的圆圈表示双方部队数。如我方部队尚存而敌方部队为零，那么只要经过一定时间就可以制压该据点了。不过我们并不需要将敌兵全部杀光，只要



消灭1个据点兵长，部队数就会减少1个。消灭全部据点兵长之后，就算大功告成了。但如果据点里还有其他敌将的话，也算作是一支部队，此时就得将敌将也消灭掉。

步步为营的重要性

如果迟迟不能将据点攻下的话，据点里会不断出现新的部队，这时就得重新杀起。如果贸然进攻位于敌方势力范围内的据点，由于其补充速度上升，所以动作稍慢就会来不及制压。而敌本阵更是不允许直接制压，必须步步为营地将与敌本阵相连的据点打下之后才算进攻。有敌君主登场的战斗中，敌君主一出来并不在战场上，同样需要将相连的据点归入我方势力范围之后才能令其出场。综上所述，让我方的据点始终保持在我方势力范围之内，并设法切断敌方据点之间的联系，才是取胜之道。下面我们以图来进行说明。

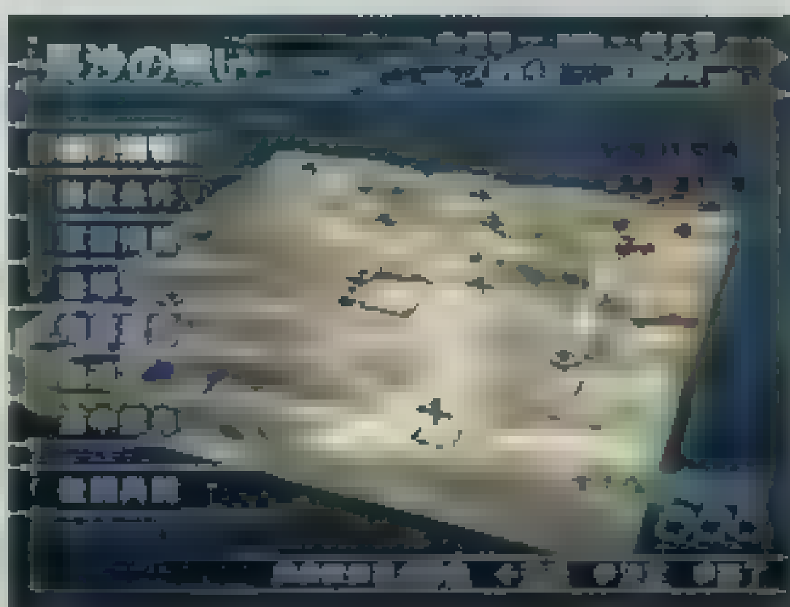


图中目前我方拥有3个据点，根据据点制胜论，我们有3条进攻可以选择。一是制压D、F，这样能以最快的速度威胁敌本阵，同时孤立H；二是顺着B、E、G的路线制压据点，这样也能威胁敌本阵，还能顺便孤立A；三是顺着B、C、F的路线制压据点，在威胁敌本阵的同时还能顺便孤立D、H。不过这3条路线均是以我方中央据点为起点发起的，如果在完成过程中该据点失守的话，以上战术就统统不成立了。

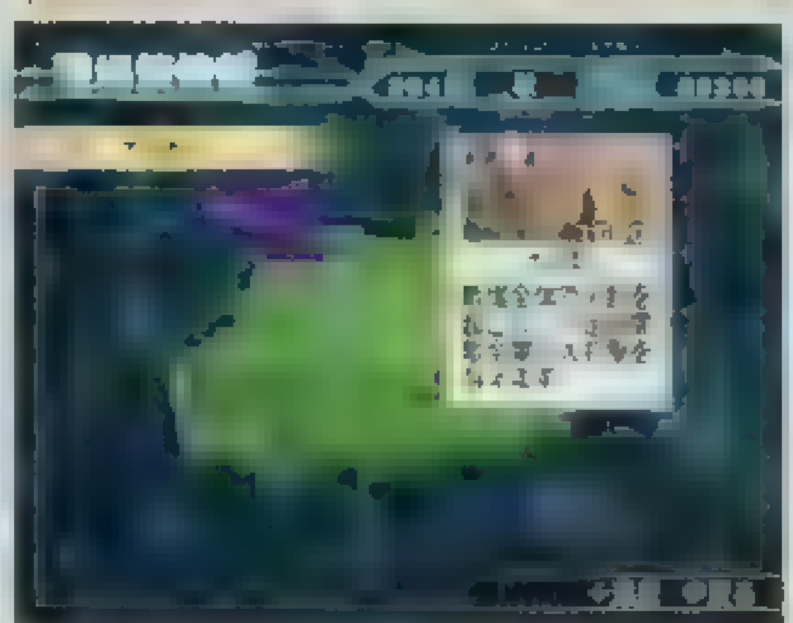
据点的种类

和4代一样，本作的据点同样分为攻击据点、防御据点、补给据点。不同种类据点里的据点兵长会发动不同的辅助技巧，如攻击力翻倍、防御力翻倍、体力恢复等等。

只要我方据点在一段时间内不受到攻击，据点中央的道具台上就会出现各种道具。出现道具的种类也和据点种类有关，比如补给据点里就比较容易出现大回复道具。



战场策



和指示系统比起来，这个新增的系统就有用得多了。在政策卡中，战场工作、部队补强、战场计略这3个部分的政策卡会对战斗产生直接影响。

玩家最多可以储存5 个战场策，其中每场战斗可以使用2个。只要看看这些政策卡的效果，大家就能明白其重要性。合理搭配的话绝对能起到逆转效果。

指示

这是本作新增的系统。玩家既可以用方向键对全军下达指示，也可以打开情报画面对每个军团单独下达命令。玩家可以对我方全军下达指示，就算你不是总大将也一样可以。比较离谱的是你作为援军登场时，也能够对友军下达指示……

指示系统乍一看似乎极有战略性，其实不然。从实际情况来看电脑并不傻，没必要单独对其下达指示。倒是玩家下达的指示有时会弄巧成拙。

武将的复归

在本作中被击败的敌将并不会从战场中消失，而是隔一段时间后再度出现，这就是所谓的复归。在战斗画面的右上方会显示双方的兵力对比，而兵力槽的旁边就是双方武将的剩余复归次数。当复归次数变为0之后，被击败的敌将就会被直接捕获。

想彻底击败敌将，除了将复归次数变为0，还有3种方法。一是将其兵力降至1000以下，二是在我方的势力范围内（即深蓝色区域内）将其击败，三是使用战场策一击捕缚后将其击败。当敌将的头部出现红色的圆圈时，就表明只要击败他就能将其捕缚。





成长结果不适用VS初期化

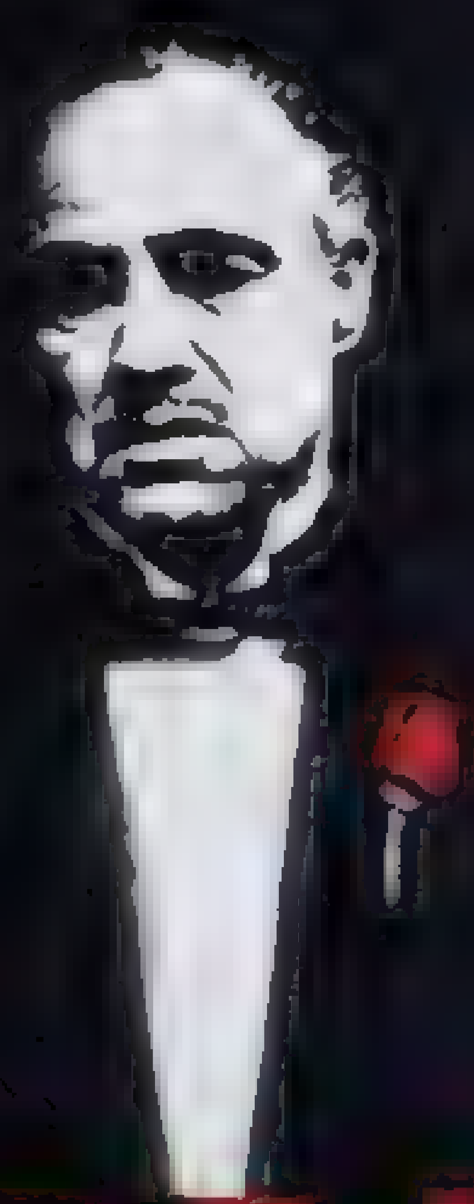
和前作比起来，本作的最大进步就是可以继承之前游戏的成长情况。有了这个设定，就不用担心自己培养的角色在新游戏中武功尽失了。而且用练满的人去虐满那些白板AI武将，那感觉怎一个爽字了得！但如果你像纱迦这样通上十多遍关，基本上有头有脸的人都MAX了，再想统一的话就感觉特累。

解决方法当然有，而且还有两条，一是开始新游戏时选择成长结果不适用，二是在OPTION来个全员初期化。这两种方法到底哪种比较好呢？

单从实际效果来看，绝对是初期化要好得多。虽然两者都能让全武将的能力归零，但采用初期化的话，之前收集到的政策卡、武器、道具统统健在。如果选择成长结果不适用的话，之前收集的政策卡、武器、道具都用不上了，但是这仅仅只是用不上而已，下次重新开始游戏时选择成长结果适用的话，所有的一切都会回来。而选择初期化，[illegible]会保留的东西……但[illegible]武将能力就补不回来了。

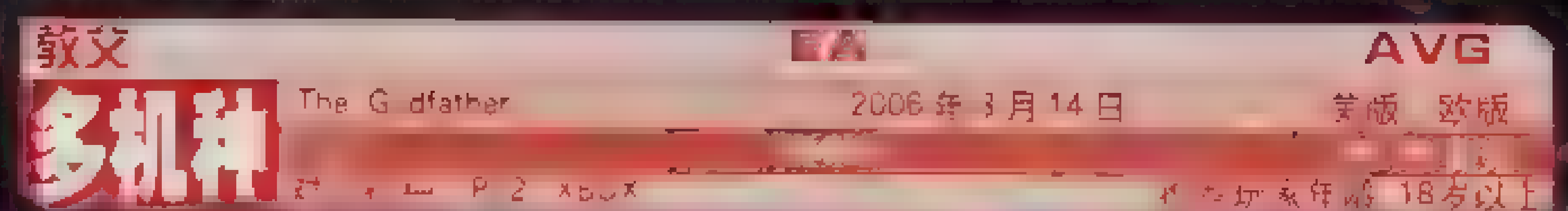
把抓到的武将推出去斩首时，会听到他们的“绝句”！某天下午极度疲劳时，曾将大小乔[illegible]去[illegible]，听到二人的[illegible]之后精神[illegible]然一振。此法实乃提神之秘诀啊！

文 RX
编 多边形



The Godfather THE GAME

虽然笔者对改编自电影的游戏一向没什么信心，但不得不承认《教父》这款游戏十分出色。EA将电影的那种怀旧忧郁的气氛表现得淋漓尽致，原创故事被巧妙地穿插在电影的故事当中，电影的经典情节也会一一再现。如果你是《教父》的影迷，那么这款游戏绝对不会让你失望。而作为一款《GTA》式的游戏，它可谓青出于蓝。游戏的自由度自然不在话下，而在《GTA》一向薄弱的战斗与系统环节上EA也有了较大的突破。敌人不再是玩家的活靶子，游戏还设有堡垒式的仓库与大型公寓供大家去挑战。升级系统与谈判系统为玩家提供了更多的游戏方式。游戏惟一的缺点就是在游戏中能使用的交通工具只有一种，而且车的种类也不多。如果你喜欢《教父》也喜欢《GTA》，这款游戏将是你的不二之选。



在巨大财富的背后，都隐藏着罪恶

基本操作

按键	作用
×	奔跑
○	蹲下／站立
△	行动／对话
□	躲藏／防御
L1	锁定目标
L2	开启／关闭自由瞄准模式
L3	—
R1	使用武器／抓住敌人（锁定敌人的时候）
R2	处刑

按键	作用
R3	移正视点
START	暂停／菜单
SELECT	显示任务列表
十字键↑	取出武器／换子弹
十字键↓	收起武器
十字键←→	切换武器
左摇杆	移动
右摇杆	近距离攻击
抓住目标时	勒颈攻击
L3+R3	

主要图例列表

图例	说明
	主线任务触发点
	主线任务目标
	刺杀任务触发点
	刺杀目标
	记录点
	未购买记录点
	诊所
	银行
	警察局／警长
	联邦密探
	武器商人

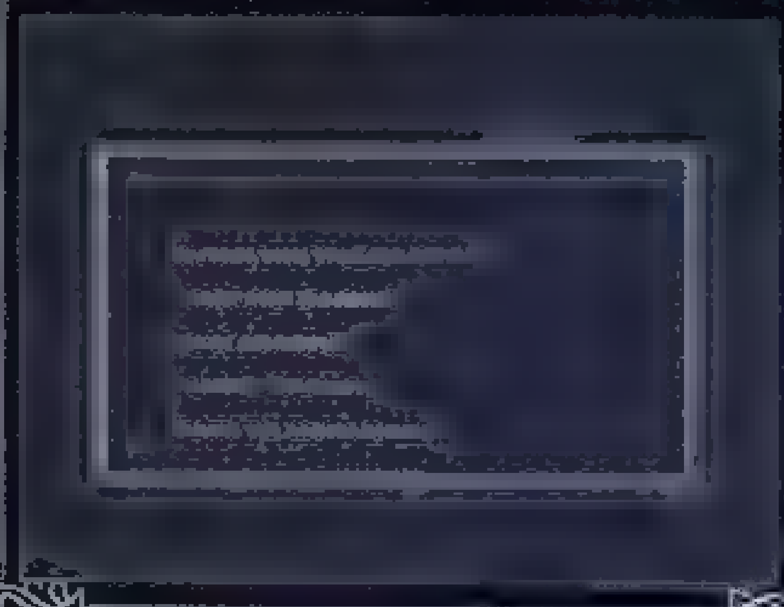
注：被刺杀目标若与玩家不在同一高度，在地图上的目标就会变成一个类似箭头的三角形，箭头指向上方就表明目标在玩家的上方，箭头向下则相反。

系统详解

常用菜单说明

主菜单

在大家首次进行游戏或读取了游戏存档之后就会进入游戏的主菜单。其中"JOIN THE FAMILY"为开始游戏，"ENTER THE TAILOR SHOP"是进入裁缝店，大家可通过该选项购买、更换衣服，"VISIT THE BARBER"将为大家提供"整容"服务，"FILM ARCHIVE"为观看电影片断，"FAMILY SECRETS"则是观看游戏指南短片。



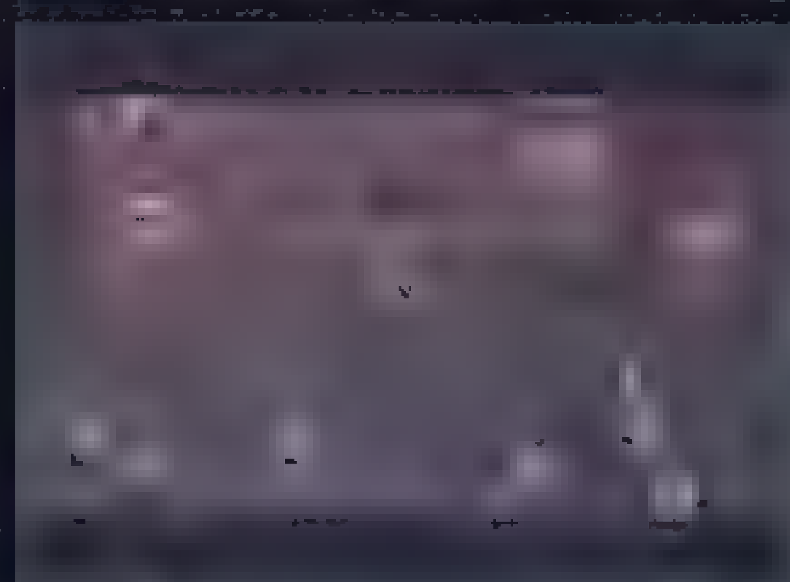
暂停菜单

在游戏过程中按下START会出现另一菜单，其中"MAP"是显示游戏地图，"SKILL AND UPGRADES"选项可以让大家升级技能、浏览武器等级，"OBJECTIVES"为浏览当前任务列表，"CAREER PROGRESS"则是查看自己目前在家族中的地位，通过"TOM'S REPORT"大家可以查看游戏进度、收入、关注值与敌对值等游戏数据。



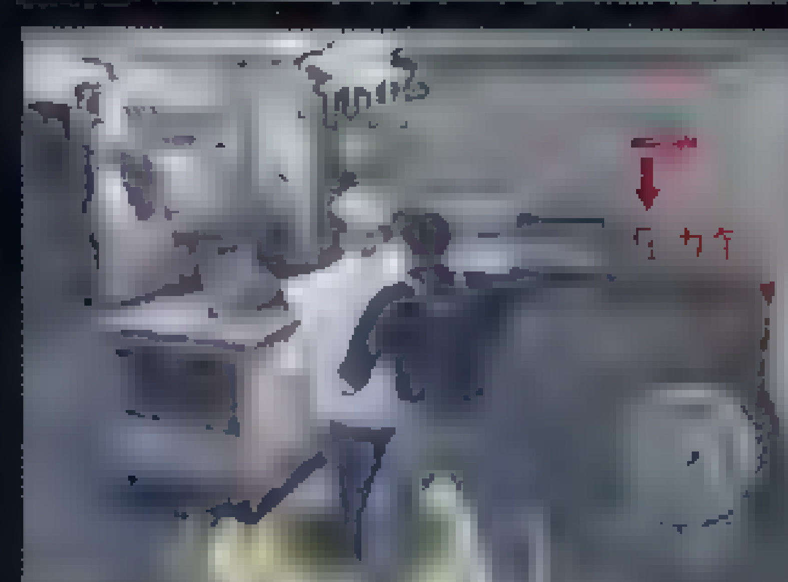
黑帮战略

五大家族



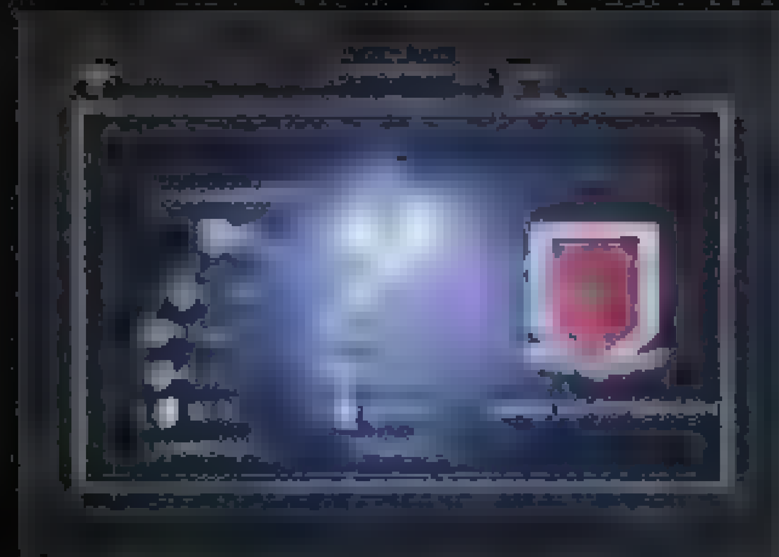
游戏里考利昂(Corleone)、巴茨尼(Barzini)、寇尼奥(Cuneo)、斯特拉奇(Stracci)、塔塔格利亚(Tattaglia)这五大家族各据一方，一同控制着纽约市的地下世界。玩家隶属于考利昂家族，大家可以通过衣着的颜色与家族徽章来分辨敌我。如果大家想取得一个区域的控制权就必须进入相应家族的基地并在两间公寓的地下室内安放炸弹，而要彻底消灭一个家族则需要占领这个家族的所有领地。

谈判的艺术



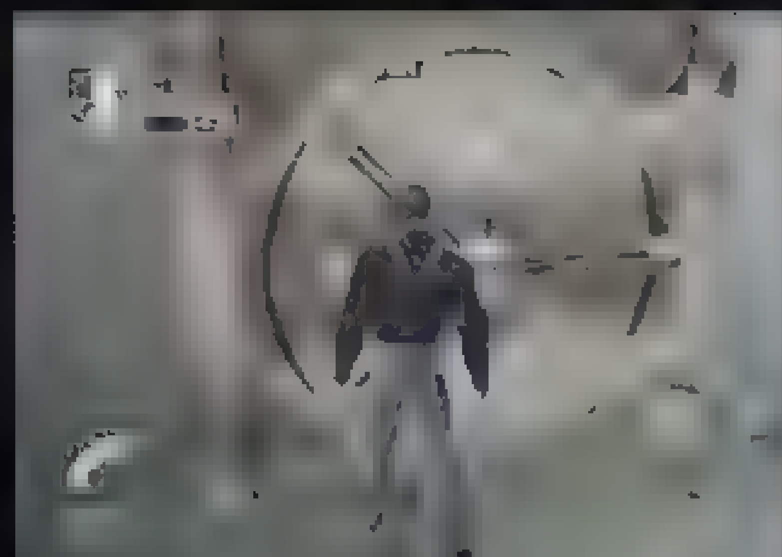
谈判系统是这款游戏的重要系统之一。在第一次锁定谈判对象的时候，你会看见图中的压力条，只要设法让蓝色的压力值到达绿色的标记处再跟谈判对象对话就能让谈判成功。红色部分表示谈判对象的谈判临界点，当蓝色的压力值到达红色标识处时，谈判就会失败。红色的标识在一段时间后就会被隐藏起来，之后就不会再次出现，因此建议大家在谈判的初期就把谈判临界点位置记下来。

地位



随着故事的发展，玩家在家族中的地位会渐渐提升。在完成所有主线任务后，玩家就会从最初的局外人(Outsider)晋升到小头目(Under Boss)，而这离家族的首领"老头子"(DON)这个称号还有一定的距离。消灭其余四大家族，你就能当上考利昂家族的首领。若大家想获得"纽约市老头子"(DON OF NYC)这个终极称号，那就必须让游戏的完成度达到100%，就是说除了要满足成为老头子的条件外，还必须完成所有刺杀任务，收购所有记录点，收集全部处决方式(Execution Style)。

收入



在游戏过程中，玩家每过一段时间都会收到考利昂家族发给你的分红。考利昂家族的领地越多，你在家族里的地位越高你所获得的红利就越多。此外，你还可以去银行"赚外快"，打倒所有的守卫，用炸药炸开保险库，再把钱带到最接近的记录点，钱就是你的囊中物了。需注意的是在保险库被炸开后关注度会迅速增加，换句话说大家必须马上逃离现场。玩家也可以选择抢劫货车，向游戏中的大货车开上几枪，车内的人就会一涌而出。取得车尾的钱袋后回到记录点即可取得相应数目的金钱。

领地

店铺 Store

游戏中所有的店铺都可以被玩家占领，这些店铺通常会有数个敌对家族的成员把守，玩家可以先打倒守卫再与店主谈判，也可以避开守卫的耳目与店主交涉。只要与店主交涉成功就能取得店铺的所有权，在谈判过程中对店主施加的压力越多从该店取得的利润就越高，但必须注意不要让压力值到达临界点，也不要错杀店主。

娱乐场所 Racket

娱乐场所一般隐藏在店铺内，在获得店铺的所有权后就能进入。娱乐场所有大量的守卫把守，在与相应家族关系较好的时候，大家可以直接用钱收买店主，当然你也可以选择与店主进行谈判，这种方式会让利润减少，还不得不与敌人战斗，所以并不推荐大家这么做，在迫不得已的情况下，那就只能先消灭敌人再与老板谈判了。

货仓 Warehouse

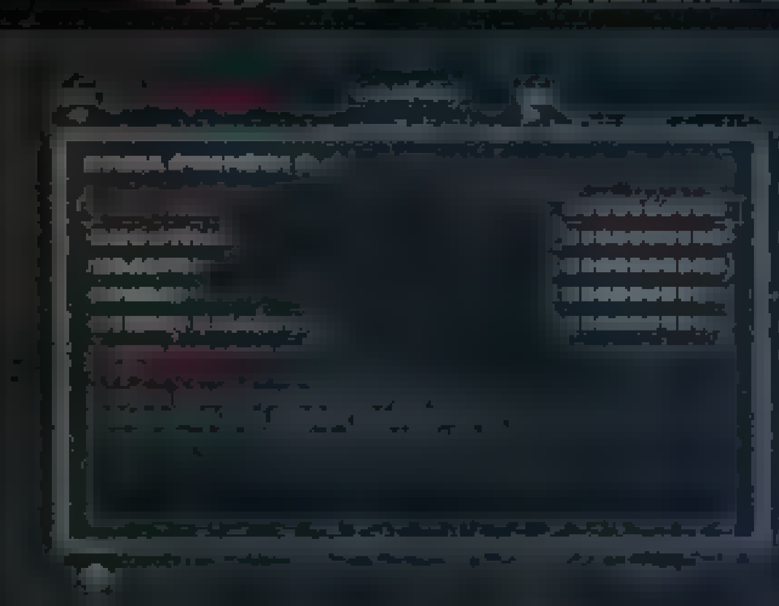
货仓也属于领地的一种，它可以为你带来更多的利润。夺取货仓的重点在于战斗而非谈判，在玩家进入仓库警戒范围后敌人就会开始攻击，由于本作敌人的AI比《GTA》中的要高，在战斗的时候必须多利用障碍物掩护自己。依据建筑物的分布，仓库可分成3类，每个种类的敌人分布、NPC位置都基本相同，与仓库拥有者达成协议就意味着占领了仓库。

基地 Compounds

若大家想获得一个区域的控制权，就得先夺取相应家族的基地。基地里的敌人同样会主动攻击玩家，除基地附近的警戒带外，所有基地的布局都大致相同，都由两栋大公寓组成。要夺取敌人的基地就得在两栋大公寓的地下室内各安放一个炸弹。战斗的要点与货仓战基本相同，注意多利用场景中的油桶、爆炸品进行战斗。

关键词解释

尊重



在游戏过程中，大家每完成一项任务，每打倒一个敌人，每占领一块"领地"都会获得家族成员的尊重(Respect)。这里所说的尊重相当于其它游戏里面的经验值，当尊重积累到一定程度人物的等级就会提升。每次提升等级，玩家都会获得一个技能点，你可以用它升级自己的技能。

武器

这款游戏的武器分为三类：肉搏武器、枪械、爆炸品。其中枪械可以到黑市商人处升级、购买弹药。通过升级，武器可以获得更大的携弹量、更强的攻击力、更高的射速与更短的装填时间。爆炸品也可以从黑市商人处购买，但不能升级，只可以增加携带量。

升级一览表

等级	FIGHTING	SHOOTING	HEALTH	SPEED	STREET SMARTS
1	攻击力+10% 抓人时间+1秒 谈判压力+10%	瞄准速度+25%	生命+150 生命回复速度+20% 格挡防御力+10%	奔跑时间+3秒	关注度、敌对值积累速度-10%
2	攻击力+20% 抓人时间+2秒 谈判压力+20%	瞄准精度+20%	生命+300 生命回复速度+40% 格挡防御力+20%	攻击、移动速度+10%	谈判临界点显示时间+3秒
3	攻击力+30% 抓人时间+3秒 谈判压力+30%	击落武器几率+25%	生命+450 生命回复速度+60% 格挡防御力+30%	武器装填速度+25%	炸药携带量+1 燃烧弹携带量+2
4	攻击力+40% 抓人时间+4秒 谈判压力+40%	瞄准速度+50%	生命+600 生命回复速度+80% 格挡防御力+40%	奔跑时间+6秒	偷车不增加关注度
5	攻击力+50% 抓人时间+5秒 谈判压力+50%	瞄准精度+40%	生命+750 生命回复速度+100% 格挡防御力+50%	攻击、移动速度+25%	关注度、敌对值积累速度-30%
6	攻击力+60% 抓人时间+6秒 谈判压力+60%	击落武器几率+50%	生命+900 生命回复速度+120% 格挡防御力+60%	武器装填速度+50%	谈判临界点显示时间+3秒
7	攻击力+70% 抓人时间+7秒 谈判压力+70%	瞄准速度+75%	生命+1050 生命回复速度+140% 格挡防御力+70%	奔跑时间+9秒	炸药携带量+3 燃烧弹携带量+4
8	攻击力+80% 抓人时间+8秒 谈判压力+80%	瞄准精度+50%	生命+1200 生命回复速度+160% 格挡防御力+80%	攻击、移动速度+50%	关注度、敌对值积累速度-50%
9	攻击力+90% 抓人时间+9秒 谈判压力+90%	击落武器几率+75%	生命+1350 生命回复速度+180% 格挡防御力+90%	武器装填速度+75%	谈判临界点显示时间+3秒
10	攻击力+100% 抓人时间+10秒 谈判压力+100%	瞄准速度+100% 瞄准精度+60% 击落武器几率+100%	生命+1500 生命回复速度+200% 格挡防御力+100%	奔跑时间+10秒 攻击、移动速度+75% 武器装填速度+100%	炸弹携带量+1 炸药携带量+3 燃烧弹携带量+6

小Tips：建议先升级生命与射击。首先，升级生命保证玩家能在战斗中存活下来，其次，游戏中大部分[illegible]

教父语录1 "一个拿着手提包的律师能比一百个持枪的匪徒赚更多的钱。"活用智慧永远比盲目地使用暴力有效。

枪械升级表：（信息栏格式：装填数/携弹数/价格）

枪械种类	1级/弹药	2级	3级
左轮手枪	6/40/150	6/60/7500	6/80/75000
手枪	8/48/250	10/80/12500	14/140/250000
密林手枪	6/36/500	6/48/25000	8/80/250000
机关枪	25/250/1000	50/500/50000	75/750/500000
霰弹枪	2/12/750	2/24/45000	10/100/450000

注：黑市商人在小地图中的图标是一个黑色菱形。在大地图中，普通的武器图标为弹药购买点；带星星的武器图标为2级武器升级点；全黄色的武器图标为3级武器升级点。

小Tips：1级武器随处可见，因此不必特意去买；2级武器实用性不高，直接存钱买3级武器吧！

关注度

这跟《GTA》里的关注度相似。在关注度达到5级时，警察就会出动追击你。贿赂警长可让关注度归零。而在关注度达到4级或以上的时候，无论你用任何手段都不能对警长行贿。收买警长还可以在一定时间一定区域内降低关注度的积累速度并加速关注度的下降。另外，各个区域的关注度是相互独立的。

敌对值

若在游戏中攻击敌对家族的成员，相应家族对你的敌对值就会增加。当某个家族对你的敌对值超过3格的时候，他们很有可能会主动攻击你。而当一个家族对你的敌对值达到最高就会爆发两个家族之间的战争。在战争中取胜的方法有2种，一是收买联邦密探，二是在相应家族的基地里安放炸弹。另外，收买联邦密探也能将敌对值清空。

剧情攻略

“有一天，或许那一天永远不会来临，我会要求你为我做一件小事。在那一天到来之前，你就把这当作我送给你的礼物吧。”

序幕

那一天，9年前的那一天，我永远不能忘记。火药的味道、血的腥臭、爆炸声、枪声、惨叫声全都交织在一起在我脑海里挥之不去。那一天，我看到我的父亲倒在血泊之中，我永远不会忘记凶手的脸。从那一刻开始，我决心要为父亲报仇雪恨。而在那一天，我遇上了他。

“不要看。”

“不要动怒，把你的愤怒留在心底。”

“你知道我是谁吗？”

“等到你长大，时机成熟了，你就能报仇。”

他就是我的教父，维托·考利昂(Vito Corleone)。我知道他有这样的权力，他能为我报仇。

第一章 忠诚的代价 PRICE OF LOYALTY



序章交代了主角的父亲遭艾密里奥·巴茨尼杀害的往事。西西里人有种习俗，在自己女儿的婚礼上不能拒绝别人的请求。九年后，在考利昂老头子女儿的婚礼期间，主角的母亲向教父求助，而教父则差遣考利昂家族的头号干将路加·布拉西去救助她的儿子。此处大家只需设计好自己的人物游戏就会自动进入第二章。

第二章 小巷 THE ALLEY

路加救出了主角并开始教主角如何作战。本章主要的目的是让大家熟悉游戏操作。首先按下L1锁定对手，用右摇杆进行攻击。在输入右摇杆↓、↑向对手施予一记重拳后，根据游戏画面中的提示按下L1锁定对手再按R1把其揪住，然后继续攻击。当对手跪在地上的时候，再一次抓住对手，输入左摇杆的↓把对手拉起来。打倒两个敌人后与路加对话，之后驾车到记录点。记录完毕后进入下一章。

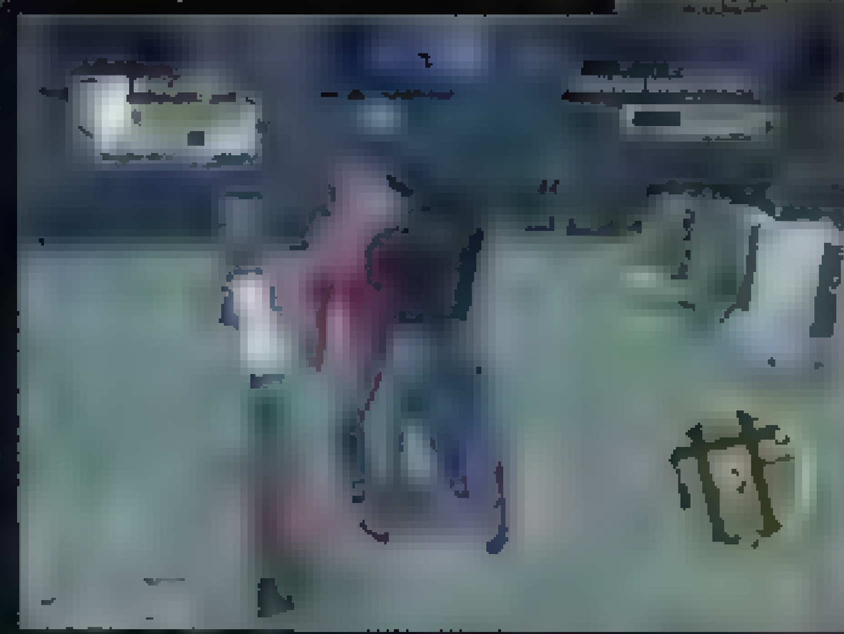
第三章 勒索 THE ENFORCER

到一楼接电话后出门与路加会面，路加要你为考利昂家族效力，并让你“教”会目标人物什么叫做“尊重”。事实上，他是让你去勒索店主。与店主达成协议后(谈判的具体方法请参照系统部分)，进入店铺的内部，大家会发现一个隐藏的赌场，你可以直接收买店主，若没有足够的金钱就只能使用暴力了。离开商店前贿赂店门前的警察，之后回复路加。



第四章 报复 A GRAVE SITUATION

教父在婚礼上答应了殡仪馆的老板为他的女儿报毁容之仇，而主角就是执行者。先找到鲍里·嘎图(Paulie Gatto)，按下○俯身跟随他找到目标人物。此处必须用指定的方法攻击目标，否则不能对目标造成伤害。首先抓住穿蓝色衣服的小阿飞，用左摇杆把他撞到墙上，然后把他打倒。接着抓住穿红色衣服的阿飞，在输入左摇杆←或→的同时放开L1、R1将他摔在地上。之后，再次抓住他把他拉到墓碑旁边，按下左摇杆的←或→把他甩向墓碑，最后将他打倒。



第五章 死讯 SLEEPING WITH THE FISHES

与身边的莫克(Monk)对话后，在店铺外面找到路加。路加将教你如何使用枪械。首先，按十字键↑拿出武器，按L1锁定假人，按R1开枪。然后再次锁定目标，用右摇杆把光标移动到假人的右肩上开枪，接着瞄准假人的膝盖开枪。靠墙壁按□以墙壁作掩护并射倒2个假人，接着按R2进入射击模式，开枪射击汽车。最后，按十字键↑换装填子弹，十字键↓收起武器。枪械训练到此结束。任务的第二部分需要你在四分钟内把路加送到指定地点。在目睹路加被谋杀后，进入酒吧追击凶手，最后离开现场，在三分钟之内到达指定地点。

剧情点1

土耳其人“索伦佐(Sollozzo)”是一个极度危险的人物。他想与教父合作做毒品生意，而教父拒绝了他的请求，原因是这种生意风险太大。路加被派去收拾索伦佐，但他失败了。我亲眼看见他被谋杀。塔塔格利亚家族是索伦佐的同谋。他们将要为这一切付出代价。但塔塔格利亚家族的力量不足以与考利昂家族相对抗，索伦佐一定有更强力的后盾。但我现在最担心的是教父的安危，我必须把这件事告诉莫克……

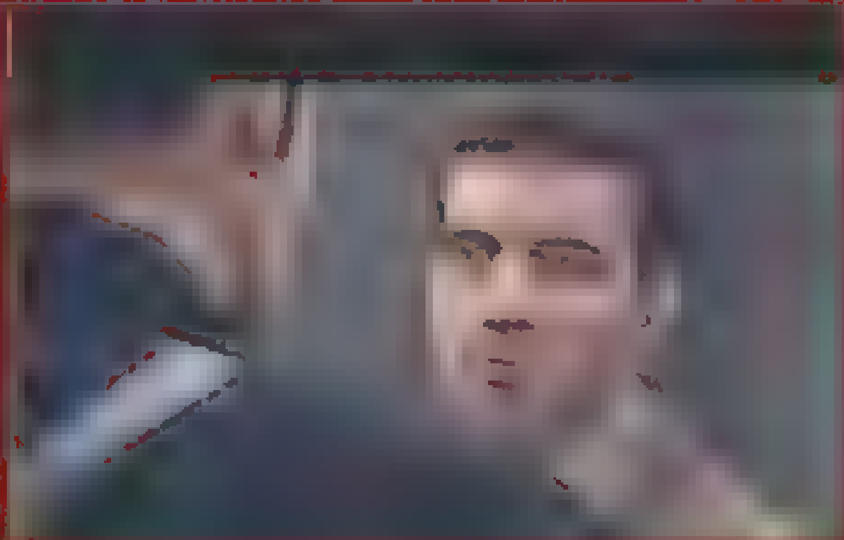
第六章 老头子之死 THE DON IS DEAD

此处需要等一段时间才会有任务提示，趁着空闲去“拓展业务”吧。一段时间后回到记录点，跟门前的人对话触发前往理发店的任务。主角到达了目的地，而在这时候教父遇刺了，莫克也受了伤害。受伤的莫克让主角在敌人的手中救出他妹妹弗兰克莉。消灭理发店外的敌人，弗兰克莉就在右边，从敌人的手中救下她吧。接着教父的二儿子会要求你护送救护车。车行至大桥会发生剧情。先消灭敌人，然后与目标人物谈判，交涉成功后登上救护车，玩家必须在教父生命耗尽之前赶到医院。



第七章 额外看护 INTENSIVE CARE

先与医院门前的人对话，他会让你到基地去见汤姆(Tom)参谋。见过汤姆后与公寓中的男人对话，之后在目的地找到克莱门扎(Clemenza)军团长，他会让你到医院去保护教父。来到医院才发现原来驻守在这里保护教父的人都被调走了。在探望莫克的时候主角发现有人要再次刺杀教父，消灭那个刺客后在走廊遇上教父的三儿子迈克尔，机警的迈克尔帮他父亲换了个房间，而你



就要护送弗兰克莉到地下层的停车场逃跑。要消灭地下层的所有敌人弗兰克莉才能离开。任务完成后回到一楼找迈克尔。

第八章 烟火中 THE FIREWORKS

医院附近的NPC会让你去找克莱门扎。见过克莱门扎后与房间里的两个人对话，他们会让你去找莫克。与



目的地楼上的3人对话后会发生店主被抓走的剧情。用$250贿赂看门的警察，从小巷慢慢接近目的地，途中会有三个敌人，尽量避免让他们发现，被发现了的话要在25秒内解决他们。攻进楼房，从警长的手中救出店主。店主会指使你去谋杀逃到天台的警长，并把一切弄得像意外一样。到三楼后引诱目标到天台的边缘，抓住他并用右摇杆的↑将他推下楼。

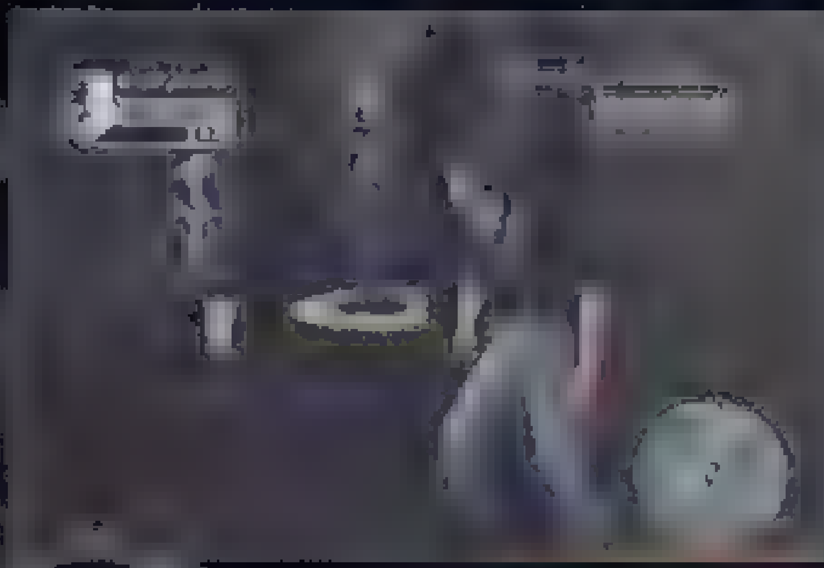
第九章 处决叛徒 DEATH TO THE TRAITOR

与上章的店主对话后回到基地，公寓内的男人会让你去找克莱门扎，原来克莱门扎已查出谁是出卖教父的叛徒了，他就是鲍里·嘎图。克莱门扎要你协助他处决叛徒。驾车到目标房屋，在二楼取得炸弹后回到克莱门扎处，再次驾车到目的地，在目标建筑物二楼放置炸弹后逃脱。驾车到下一个目的地后鲍里会逃跑，鲍里本身很容易对付，只是在追击他的时候得注意把前方道路中的爆炸品先清除。



第十章 "马戏" HORSEPLAY

自由活动一段时间后汤姆会把你召回基地。这次我们要对付的是电影界大腕杰克·乌尔茨(Jack Woltz)。汤姆与他的谈判破裂了，他拒绝了教父的要求，我们得给他一个教训。紧跟在罗科(Rocco)身后溜进马房，到



达目的地后徒手击杀一个警卫，等罗科把杰克爱马的头砍下来后为罗科开路。此处不能让敌人发现，也不能杀死警卫以外的人，铁丝这种武器会大派用场。离开马厩后右转，暗杀屋子侧门前的一个警卫。进入大屋，乘管家看不见的时候暗杀第二个警卫。由右边的楼梯登上二楼再击倒一个警卫。等二楼大厅内的女佣走进一旁的走廊后迅速跟上去，再待女佣与警卫对话结束都转过身去的时候上前把警卫解决掉，之后迅速跑往目标地点等待罗科。

第十一章 复仇之法 A RECIPE OF REVENGE

在你身旁的NPC会让你去找汤姆。先找到汤姆，他会命令你回到基地。经过众人一番讨论，家族决定由看上去最没有杀伤力的迈克尔去刺杀索伦佐。我们的任务就是为迈克尔准备好一把枪。首先要在4分钟内到达目的地，然后与守门的人交涉，最后由后门溜进餐馆的厕所把凶器放好。在迈克尔刺杀成功之后，冲出餐馆并驾车送迈克尔到码头。

索伦佐刺杀教父的计划失败了，但他仍会对教父不利。经过医院的事件之后，迈克尔明白必须把索伦佐干掉才能保证自己父亲的安全。迈克尔一直被大家认为是最合适的家族继承人，但他从来都不参与家族事务。而如今，迈克尔终究改变不了自己的命运。就在那个小餐厅里，他干掉了索伦佐。现在，迈克尔逃到西西里了，教父还没恢复过来，考利昂家族面对着前所未有的严峻考验。而此时冲动的桑儿(Sonny，教父的大儿子)却向塔塔格利亚家族发动了战争……

剧情点2



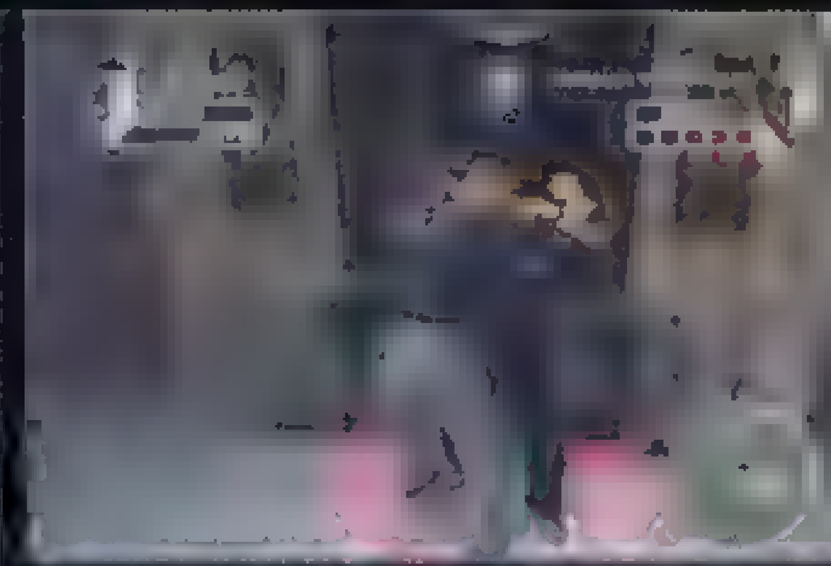
第十二章 个人问题 NOW IT'S PERSONAL



与身边的男人对话后去找汤姆，接听屋子内的电话，之后到记录点去找弗兰克莉。刚与弗兰克莉见面，她就被人抓走了。先从一楼的敌人口中探听到弗兰克莉被带到教堂的情报，再给莫克打电话。开车到指定地点接莫克，之后前往弗兰克莉所在的教堂。由教堂地下层杀上教堂一楼，战斗中应多利用刀枪不入的莫克。在主角赶到教堂一楼的时候，弗兰克莉已经遭敌人毒手了。

第十三章 沉默的证人 THE SILENT WITNESS

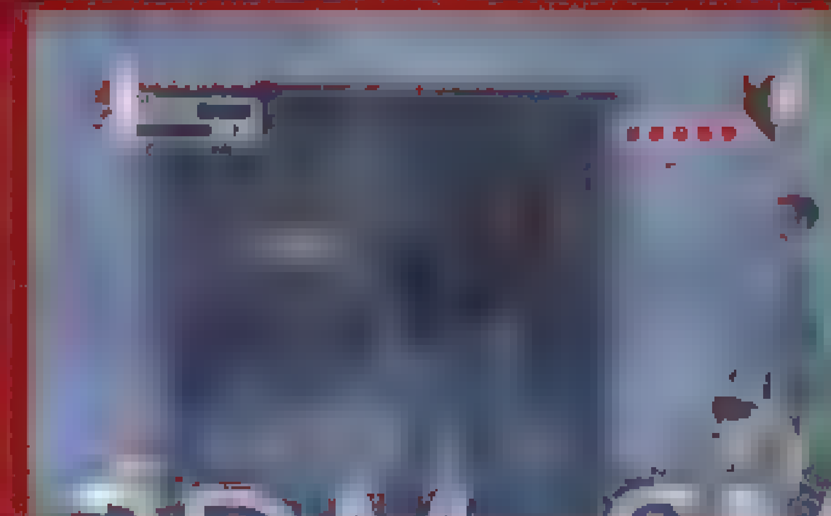
与教堂外的人对话，在他口中得知桑儿似乎知道谁是害死弗兰克莉的凶手。驾车到达目的地，由侧门进入房屋。先找到站在二楼的桑儿，再审问塔塔格利亚家族的干部并从他口中得知害死弗兰克莉的幕后黑手布鲁诺·塔塔格利亚(Bruno Tattaglia)的所在地。前往布鲁诺的所在地，步步为营地清理在殡仪馆第一层中的所有敌人，之后搭乘电梯到地下层。先消灭



布鲁诺以外的两个敌人，再把布诺拖到火炉前，按下右摇杆的↑将他推进火海为弗兰克莉报仇。

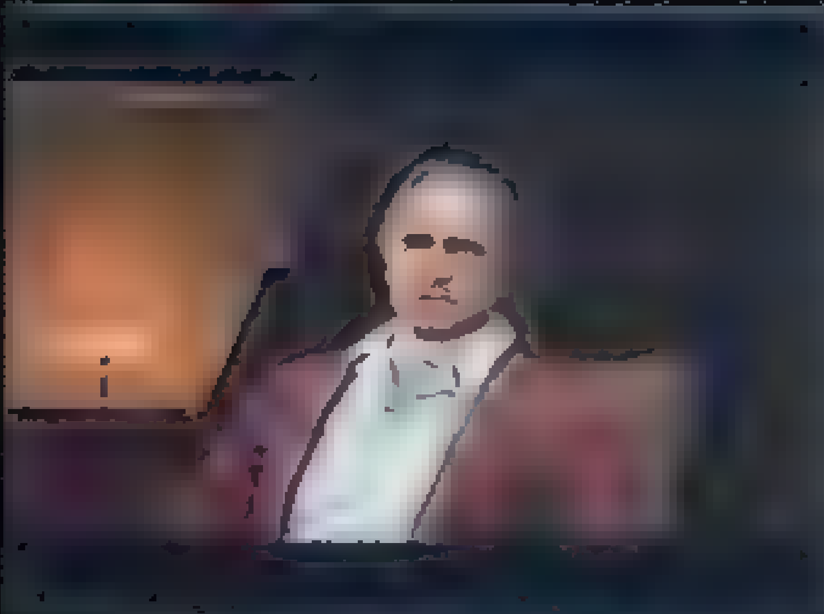
第十四章 桑儿的战争 SONNY'S WAR

自由活动一段时间后，到记录点接听电话。桑儿会让你到基地找他。桑儿决定对塔塔格利亚家族进行打击。先到指定地点找到桑儿，桑儿会让你在两分钟内载他到指定地点，一路跟着桑儿蛮干，捣毁一个又一个塔塔格利亚家族的据点，最后来到码头处的货仓。虽然这里的敌人很多，但还是可以利用仓库中的炸药桶与无敌的桑儿进行战斗。在与仓库中的目标人物交涉成功后，本章节结束。



教父语录3 "我会向他提出一个他不能拒绝的提议"这句话的意思其实就是"他要么签字，要么脑袋开花。"

第十五章 计划有变 CHANGE OF PLANS



与码头外的男人对话，他会让你回到基地去。桑儿为了帮自己的妹妹主持公道在非常时期不顾一切地离开了考利昂家族的基地，而主角不得不紧跟在他的后面。但桑儿还是在收费站被乱枪射杀了。为了查出谁是幕后黑手，主角开车追踪刺客。在追踪的过程中，敌人会驾车妨碍大家前进，所幸在追踪过程中我们可以更换车辆。最后我们来到一个货仓，一边消灭敌人，一边通过右方的仓房绕到目标人物所在的屋子。在二楼收款员口中得到新的情报。开车前往收款员口中的俱乐部，消灭里面的所有敌人并进入地下层尽头的房间。先与女NPC对话，再与男NPC对话即可让交涉成功。在得知巴茨尼家族就是幕后的黑手后在五分钟内回到基地。

剧情点3

桑儿死了，这是巴茨尼家族干的好事。我把坏消带给了汤姆，汤姆在无可奈何的情况下把桑儿的死讯告诉了教父。教父忍下丧子之痛下达了绝对不能报仇的命令，还要与四大家族的首领进行会谈，他打算以和平的方法解决这个问题。这一切都是为了迈克尔，为了保证迈克尔的安全归来。迈克尔就是考利昂家族反击的资本。会议进行得非常顺利，五大家族达成了和平协议。艾密里奥·巴茨尼的杀父之仇我还未忘记，但我知道他没有多少日子了，因为迈克尔快回来了，那个时候一切的恩恩怨怨都会被解决。

第十六章 处决 ORDER TO KILL

迈克尔终于回到纽约了，教父把"老头子"的位置传给了迈克尔。他把主角召到自己身边，任命他为自己的左右手。迈克尔给你的第一项任务就是与莫克一起寻找一位联邦密探。主角找到了莫克，并与他一同找到了那位联邦密探，而莫克却二话不说地把目标人物杀害了。原来迈克尔想以此来找出家族中的叛徒，而主角也是嫌疑犯之一。此时可以肯定莫克就是叛徒，迈克尔命令你去杀死莫克。在三分钟内找到莫克，之后一边清理敌人一边绕二楼的酒吧回到一楼中央的舞厅，在那里把莫克击杀并离开舞厅。

第十七章 生意 IT'S ONLY BUSINESS

教父在临终前曾经对迈克尔说过，"在我的葬礼中表现得最高兴的人很有可能会背叛你。"而这个人就是考利昂家族的另一位军团长忒希奥(Tessio)。酒店门外的NPC会让主角去基地找汤姆，而汤姆打算利用忒希奥这个叛徒接近巴茨尼家族的高层。首先，大家得开车到目的地，然后跟忒希奥进入舞厅。进入舞厅后主角会受到巴茨尼家族的伏击，此时，我们必须在三分钟内击杀忒希奥。首先乘电梯到地下层，然后不断追踪忒希奥，最后在一楼的酒吧内将其解决。



第十八章 硝烟中的洗礼 BAPTISM BY FIRE

今天是一个重要的日子，今天是迈克尔的侄女接受洗礼的日子，而今天也是解决以往恩恩怨怨的日子。四大家族的头目都过不了今天，这就是迈克尔密谋已久的计划。我们首先要到教堂接受迈克尔的命令，击杀每个头目的时间都被限定在十三分钟内，而在动手之前我们都必须先找到接头人。第一个目标是斯特拉奇老头子，在酒店2楼击杀他。第二个目标是寇尼奥老头子，下车后在远处等待，等目标从酒店门口出来后再动手。第三个目标是塔塔格利亚老头子，先到指定的地点获取情报，此时打开地图，目标的位置就在离玩家最近的左上方的记录点处，目标人物在三楼。最后一个目标是主角的仇人、杀害桑儿的幕后黑手巴茨尼老头子。先开车去接奈里(Neri)，到达目的后等待巴茨尼的出现。在巴茨尼出现后清理所有杂兵并追上巴茨尼，主角终于可以报仇雪恨了。这之后，要在2分30秒内回避警察的追捕。建议在任务起始的教堂附近打转，因为在2分30秒后，玩家要在3分钟内赶回洗礼现场。四大家族的头目都倒下了，迈克尔成为了名副其实的"老头子"。



刺杀任务指南

游戏中的刺杀任务基本没有难度，只要把目标人物解决就可以了。但是若你按照指定的方式来解决目标，你会获得比原来高上数倍的金钱和尊重值。下表为各个击杀任务取得额外奖励的条件：

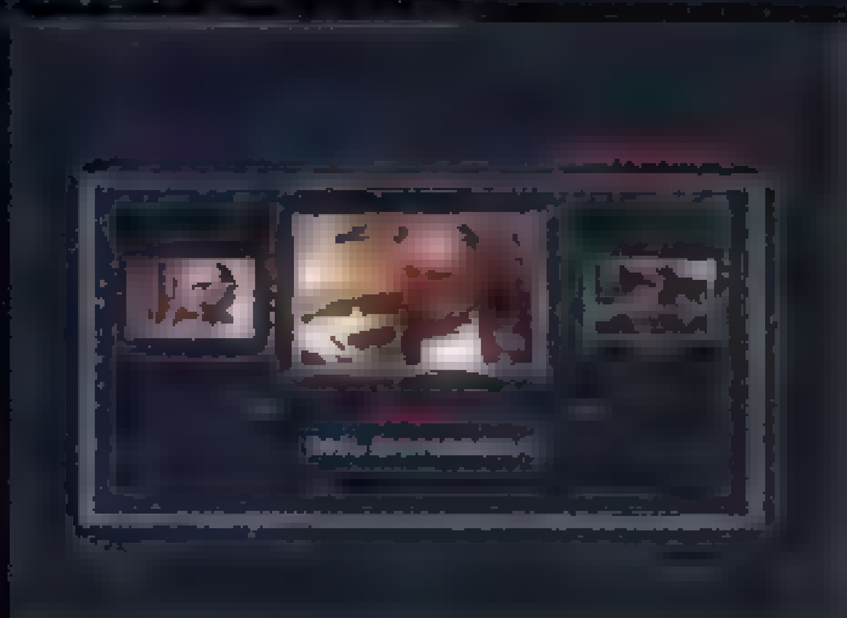


任务名称	达成条件
WHACK MIKEY	徒手打倒目标
ASSASSINATE PLINIOOT TAVIANO	用燃烧弹解决目标
ELIMINATE BOBBY MARCOLINI	把目标从桥上或高处推落
FINISH OFF MORIO DEBELLIS	用车辗过目标
TAKE OUT RONNIE TOSCA	瞄准目标头部一枪将其击杀
TAKE OUT LUCIANO FABBRI	先与目标对话再解决目标
KNOCK OFF LEON GROSSI	把目标扔进火炉
BRING DOWN OSCAR ZAVARELLE	依次射击目标的肩膀、膝盖与下巴
KNOCK OFF JACK FONTANA	用 L3 + R3 徒手解决目标
PUT AWAY JAGGY JOVINO	不要伤害目标身边的女孩
DISPATCH BIG BOBBY TORO	不要对警察动手
EXECUTE PIETRO TESTA	在目标与警察握手的时候解决目标
PUT AWAY DOMENICO MAZZA	先收买目标附近的NPC，再解决目标
ELIMINATE MARCO CUNEO	将目标扔到铁轨上
ASSASSINATE SALVATORRE STRACCI	在目标摧毁货仓前将其解决
EXECUTE EMILIO BARZINI JR.	在解决目标之前将所有杂兵消灭

隐藏要素 & 秘技

No.1 游戏中的电影片断要在完成全主线任务并找到隐藏在城市各个角落的100个胶卷才能全数开启。作者在此为大家献上一条秘技，在游戏主菜单中输入：○、□、○、□、□、L3，电影片断将全部开启，那大家就不必再为找不到胶卷而烦恼了！

No.2 当大家在游戏中获得"DON OF NYC"这个最高称号的时候，你就会在游戏中拥有无限的弹药。但此时大家的弹药已经无处可用了，无敌果然是最寂寞的。



迈克尔的结局

迈克尔在成为了"老头子"之后发生了什么事情呢？电影中的迈克尔在成为"老头子"后获得了比自己父亲更大的成就，而他却不如自己的父亲幸运，他的命运十分坎坷。教父在离开人世的时候仍拥有权力、拥有朋友、拥有家庭，他的事业有继承人。他是毫无遗憾地离开人世的。虽然迈克尔同样是一个出色的"老头子"，但他却比他的父亲更冷酷无情。他为了家族的生意杀害了背叛自己的哥哥还间接害死了自己的女儿，他的妻儿最终也离他而去，他的事业亦无人继承。最后，他在孤单与悔恨之中凄凉地离开了人世。

教父语录4 "他是一个西西里人吗？"实际上是在问"他有种吗？"

Yggdra Union

ユグドラ・ユニオン

WE'LL NEVER FIGHT ALONE

文 ChinaGba meteorsyd　编 阿修罗

公主联盟　Sting　S·RPG

GBA

相信不少玩家一定会对《约束之地 利维埃拉》印象颇深。这款游戏靠其独具一格的系统和清新亮丽的画面，与Bandai的水晶版WS（[illegible] Swan）同步推出，得到了玩家热烈的反响，之后移植的GBA版同样出色。现在，由该游戏的制作公司Sting独立发行的一款全新作——《公主联盟》（Yggdra Union）诞生了。

本作将《约束之地》的优势进一步发扬，画面依旧是游戏的一大看点，人设方面请来了知名画师担当，而颇受好评的前作人设、著名插画家土屋雅也并没有被冷落，担当了游戏中一大重要系统——卡片造型的绘制。如此强强联手可以说游戏的视觉效果有了绝对的保障。此外，游戏的战斗系统标新立异，对传统SLG有较大颠覆，战略性十足，而道具收集和音乐收集等要素也悉数保留。整个游戏给人的感觉是继承了《约束之地》，却又进化了《约束之地》，制作公司对画面和系统的把握都愈加完善。

无论是作为GBA后期的大作，还是一款别具一格的原创游戏，本作都值得你一试，相信绝对不会让你失望。

系统 SYSTEM

操作方式

本作的按键比较复杂，且在不同界面中时功能也有很大变化，所以请大家在正式开始游戏前记牢所有的操作方式。



战斗准备中

方向键	光标移动
A	确定／进入卡片选择界面
B	取消选中
L	查看战斗的胜利和失败条件
R	查看战场的详细情况
SELECT	查看当前人物的详细能力情况
START	回到人物选择画面

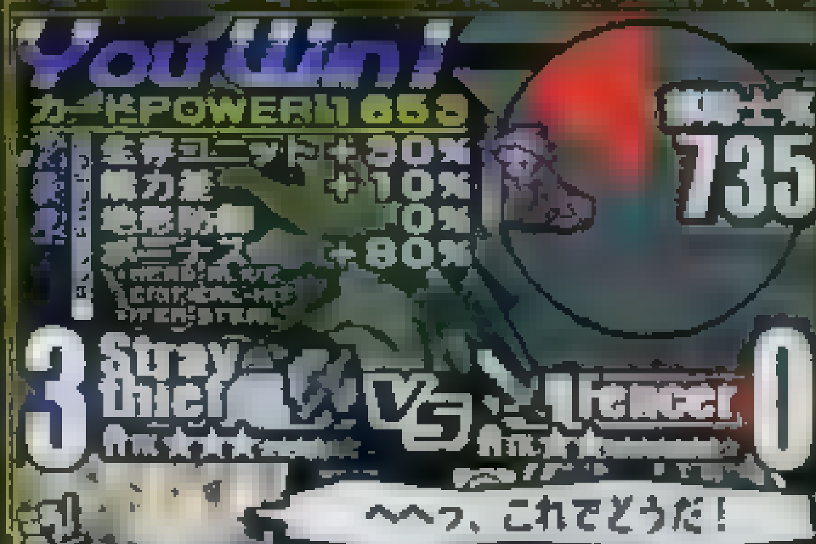
战斗中

方向键	光标移动
A	确定
B	长按可以看到任意场上单位的情况此时再按SELECT可以进入该单位的详细状态界面
L	系统菜单
R	加速对话
SELECT	显示所有单位使用的武器种类
START	在空白处按下可以将画面调整到中心

战斗系统

本作的战斗系统十分特别，移动形式和战斗方式都与一般SLG无异，但在战斗的过程中却允许玩家对战斗进行一些宏观的调控，并能够在达成条件时使用特殊的技能，给予玩家处于劣势时也能够一发逆转的机会。

每回合开始前先选择一张卡片，该卡片决定了本回合内己方所有单位的移动力总合，本回合内的主牌攻击手类型以及攻击威力和可以使用的技能等要素。在总移动力的范围内，玩家可以任意移动我方单位，己方单位与敌人相邻时就可以进行攻击。不过每回合双方都只有一次攻击机会，所以需要考虑好兵种相克、地形补正等要素。



双方战斗时，进攻方在战前有一次突袭的机会，在突袭中可以击倒敌人，虽然之后也会遭到敌人的反击，但一般来说在实力相当的情况下，对进攻方是绝对有利的。不过有一个例外，弓兵在突袭后不会遭受反击，但同样的，被敌人突击后亦不会回击，属于先手得利型。

突袭的随机性比较大，可以说战斗的不确定因素都包含在这一轮攻击之中。运气好的话可以直接秒杀敌方将领，并造成余下的敌人混乱，还能进行一段时间的追击。不过也有可能突袭失败，反而受到敌人的重创，这当中的波动相当大，运气不好的话很可能在这时就等于被判了死刑。



战斗时按住方向键可以对部队的战斗态度进行控制，按住左时为慎重的进攻，此时指挥槽增加，攻击力降低，按住右的话攻击力提升，但指挥槽会降低。合理运用，对战斗有着相当大的作用。

本作有武器相克的设计，有利和不利的效果相当大，是必须要掌握的关键之一。另外游戏中有时间的设定，依照白天、黄昏、夜晚的顺序按回合替换，会影响战场上一些城镇中的事件，比如有时白天进入会遇到村民从而得到道具，但晚上却不会。另外时间还会对某些特殊的战斗单位产生影响，比如骷髅在白天会沉睡。

游戏没有HP的概念，战斗中失败只减少单位的士气，只有士气减为0时才视作该单位阵亡。而攻击力、各种加成以及战后剩余兵数都影响敌人士气减少的值。士气的恢复只有通过"吃"道具和装备实现，所有的道具都能恢复一定数量的士气，但根据人物不同，恢复效果存在较大差异。被用作恢复士气的道具影响大，因此选择时要三思。



联盟攻击

本作最具有战略性的系统。由于每回合只能进行一次的攻击，因而对敌人造成的伤害非常有限，但是利用联盟战术就可以在一回合中令我方复数部队参与到战斗当中。

男性的联盟范围为X字型，而女性的联盟范围是十字型。开始战斗后，只要在进攻方联盟范围内的己方单位都会参加战斗，相对的敌人也一样，战斗以车轮战的形式轮番进行。当一方人数较少时，先前战斗的队伍会循环上场。但在一次联盟战中重复登场的队伍HP会减1。

不过，联盟攻击也可能是把双刃剑，那就是不当心把自己不想参战的队伍也放在领域中，这时就很可能造成角色死亡。因此对于那些要保护的角色，得特别注意站位。

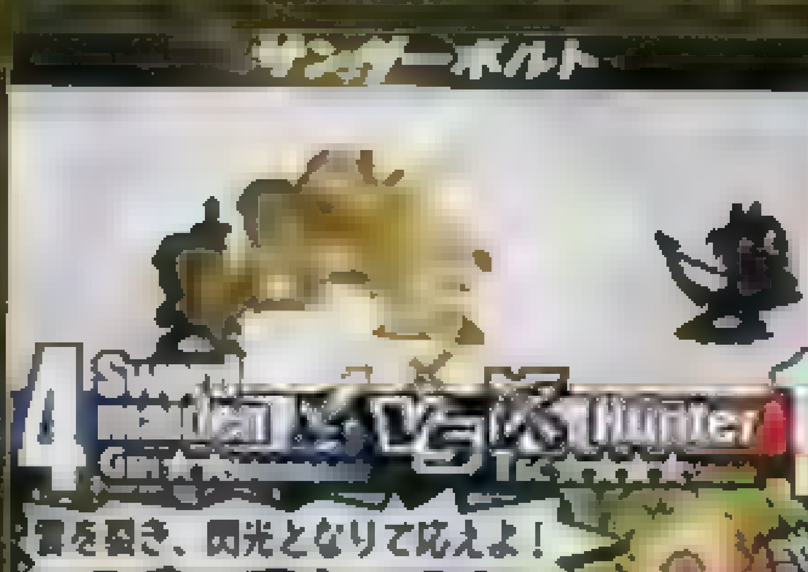


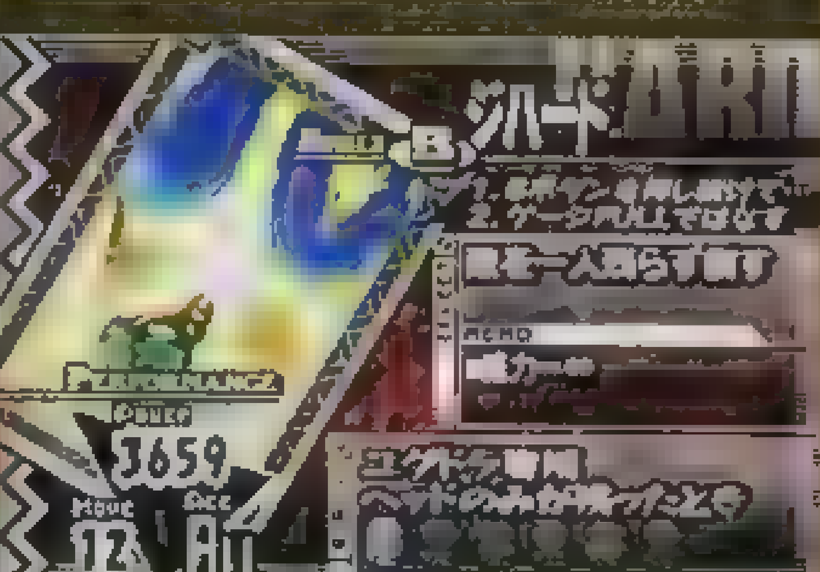
卡片

卡片是整个游戏的灵魂，游戏中，战斗完全靠卡片进行，每张卡片都有影响玩家移动步数以及战斗力的数值，过了游戏初期，更可以使用卡片所附带的技能，这些技能可以说左右了战斗的局势。

要发动卡片技，必须符合2个条件：第一，指挥槽满；第二，卡片上的武器标志与该单位所使用的武器相同（ALL表示都可使用）。有部分卡片还有条件和使用人的限制。







攻略 WALKTHROUGH we'll never fight alone!

写在开始之前

由于战斗完全依赖卡片，因此卡片耗尽即表示失败，这是所有关卡都有的失败条件。因此战斗时要注意合理分配时间。但有时一场战斗分好几部分，每达成一个胜利条件就会进入下一部分，在攻略中将会用数字表示顺序，另外每一部分开始时都会恢复所有的卡片。

新游戏时会问你是否开启教学模式，虽然比较罗嗦，但由于本作的系统比较复杂，建议初次上手的玩家还是能够要选择是。当然了，日文苦手的话还是回到前页好好再阅读看一次系统吧。

Chapter-1 希望を手に追われる者

BATTLE FIELD 01

CHECKPOINT：☆游戏的第一关，没有任何难度，主要是为了让玩家初步了解游戏独特的战斗系统。此时的战斗系统并没有完全展开，玩家在战斗中只有看的份。不过战斗难度很低，只要别把卡片耗光就能轻松取得胜利。

☆战后会有总结画面，此战中的活跃单位将会随机得到某项能力的加成。有的时候战场上还会有来不及取得的道具，可以选择第一项回收。



BATTLE FIELD 02

CHECKPOINT ☆这一仗 上来就会开启指挥槽的功能，适当的利用这一能力，完全可以战胜比自己强一两个档次的敌人。在教学中虽然还会听到指挥槽满时可以使用技能的信息，但此时的ユグドラ还没有能力做到这一点。战场上有村庄，让ミラノ前往的话可以从那的盗贼手上抢到毛皮。（典型的黑吃黑……）

☆全员移动到地图的右上角即可。此时的敌人虽然能力一般，但实际上却是无敌的。因此不要想搜刮经验了，还是快逃吧。

BATTLE FIELD 03 オーランド西部

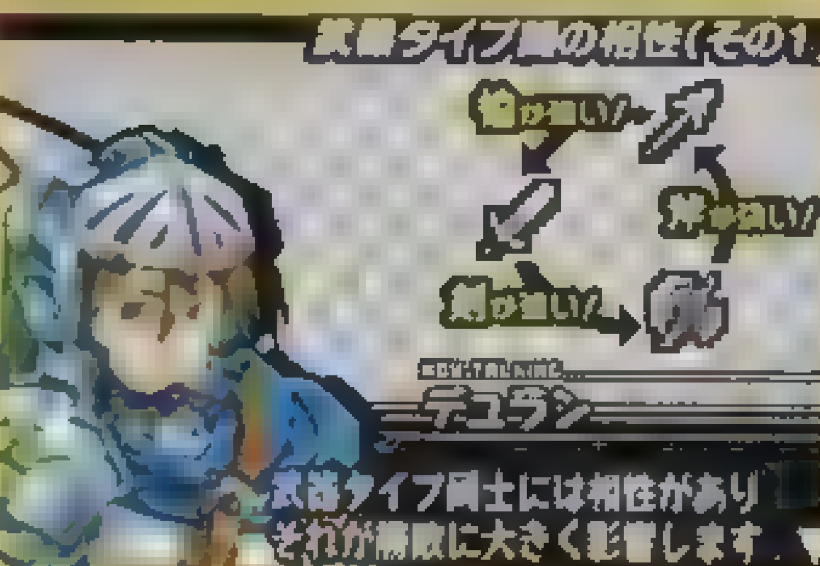
CHECKPOINT ☆デュラン由电脑控制，实力了得，因此完全不用担心他的安全。左边的魔导师队伍难度很大，没事的话还是别过去拿浪费士气了。另外帝国骑兵队的队长士气最低为1，因此不可能战胜，只有触发胜利条件令他自行撤退。

☆由于デュラン的加入，众人学会了联盟战术。此部分出现的敌人不少，可以借此机会练习一下。

☆最后出现的4个敌人没什么难度，靠デュラン一个人就能应付。只是要当心她们的联盟攻击，最好等她们自己冲上来进而逐个击破。

BATTLE FIELD 04 ……东部

CHECKPOINT：☆本关共有3部分，每部分的敌人数量和任务条件都一样，只要占领城寨就能获得胜利。由于此时我方枪剑斧的三种基本武器的阵容已经完备，因此只要合理掌握武器相克的原理，1单位连续战斗也不是大问题。要注意的是最后一批3个弓兵，由于他们突袭后不可反击的缘故，因此千万不要孤军深入，否则很有可能被围攻而亡。



Chapter-2 失われた日々

BATTLE FIELD 05 ……カ湖畔

CHECKPOINT：☆这一关硬碰硬的话可能会比较耗时，关键在于人鱼有着在水中提升能力的特性，因此很难大量降低她们的士气。不过只要将我方单位移动到村庄附近，敌人的将领就会冲上岸来，这样在战斗时就轻松多了。由于敌人的武器是枪，因此ミラノ是个合适的人选。建议先消灭其他的人鱼，可以打出不少道具，战后记得回收。



BATTLE FIELD 06 フェリナス湖畔

CHECKPOINT ☆移动到山贼头领オルデカ所在的村庄上就能胜利。オルデカ拥有一骑讨时必胜的能力（将领被秒杀），因此如果不能在白兵战时消灭他的话就输定了，这里是时候让公主上上战场了。只是敌人人数很多，而且互相接近，因此站位要为公主提供合理的联盟支持，否则就会很危险。派一个单位走到地图最下方会出现新的区域，在城镇中可以得到人鱼同伴，不去找她的话战后也会自动加入。

☆帝国军暗杀部队，只有4人，比前¥局要容易多了，速战速决吧。



注意 战斗中移动角色时不可来回移动光标，否则同样会累计移动步数，一定要按B取消，小心别浪费宝贵的移动数。

BATTLE FIELD 07 水の都エリーゼ

CHECKPOINT ☆从这一关开始终于可以使用卡片技能了。至此游戏的战斗系统算是完整开放了，战斗中控制的重要性也会愈来愈多地体现出来。初期的劣势完全可以由卡片技能来扭转，因此认真的选择每回合的卡片是很重要的。

☆此时的4个人鱼，男主角一人就能招架，她们虽然会使用技能，但却威力低下，使用后的3回合内水流地形会被冻结，失去了水面地形对人鱼更加不利，因此很快就能搞定她们。(不知道她们是怎么想的…一阵华丽的爆发之后倒霉的还是自己…)

要特别注意的是水面冻结后还会融化，陆行单位此时千万不要急着上去，因为过了河对岸也站不下。如果冰面融化时有陆行单位在上面的话就会立刻阵亡，因此要小心。

☆与女王部队的战斗，由于敌人的兵种和武器非常统一，因此难度依旧不高。战斗进行一定回合后，左岸会有2个追捕公主的赏金猎人出现，不过构不成什么威胁。可以借这机会好好熟悉一下卡片技能的使用和效果。

BATTLE FIELD 08 黑蔷薇领

CHECKPOINT ☆上手要迅速把石头人全部击破，因为让它们把村庄全部破坏的话就输了。第三回合时，前一仗中出现的赏金猎人又来凑热闹了。要小心后方比较弱小的单位被夹击。白蔷



薇领主ロザリイ的实力很强，可以考虑先用技能偷到她的装备，这样会稍微容易一些，或者先别去惹她，消灭全部的石头人即可。

☆帝国将军的援助部队，实力很强，最好分散他们后集中击破，如果实在打不过敌人的将领，也建议先偷他的装备，少了能力加成以后的敌人就好对付多了，对付大部分BOSS，这都是一个非常实用的技巧。黑蔷薇的领主ロスウエル每回合会发射魔炮大幅降低敌人的士气，这对于我方来说是非常有利的。打败魔剑士ラッセル后胜利。

BATTLE FIELD 09 白蔷薇领

CHECKPOINT ☆第二回合中那赏金二人组再度登场……不过比起黑蔷薇联盟的那白天睡大觉的骷髅来说还是这两人厉害点。这一阶段的胜利条件是破坏全部的桥梁，等待石头人走到河上的标志即可，一般在第四回合可以达成。之前要适当保护它们，而我方单位也要在之前过河，不然过不了河的话就只能双方大眼瞪小眼了，干等到卡片耗尽。建议先派一个单位站在桥上阻止NPC达成胜利条件，然后专心对付黑蔷薇的领主，否则下半局会很困难。

☆黑骑士レオン再次登场，敌人数量很多，如果之前没解决掉黑蔷薇的盟主，那局势就非常不利了。黑骑士本身并不强，男主角一人就能应付。

BATTLE FIELD 10 ヴァーレンヒルズ

CHECKPOINT ☆又是山贼オルデカ，当心其一骑讨必胜的能力即可。解放中间的都市就能胜利。

☆这里有个选择，击败黑蔷薇或白蔷薇都可，下一战中会根据选择出现分支。而剩下的那一家在以后的战斗中则会加入队伍。两人的能力差别很大，白蔷薇擅长召唤，石头人是非常强的战斗单位，而黑蔷薇在夜晚时移动可以瞬间移动，而召唤的骷髅兵则比较弱，白天还会睡大觉。不过不管攻击哪一方，每回合都要承受魔炮的攻击，难度也因此增大，移动时会看到有颜色的领域，站在其中时就会被魔炮攻击。

BATTLE FIELD 11A 黑蔷薇领

CHECKPOINT ☆敌人中有新的飞行单位出现，要小心一些弱势的单位被偷袭。与ロスウエル接触就能令其加入。至此，我方也终于有杖武器的魔法师单位了。

☆解放黑蔷薇馆。消灭敌方将领后，让ロスウエル移动到城堡上即可过关。



BATTLE FIELD 11B 白蔷薇领

CHECKPOINT ☆与11A类似，只不过救助的对象变成了ロザリイ。先打破敌人对ロザリイ的包围，与其接触后便会加入。当心敌人会使用破坏道具的技能，有装备道具的话要小心。



☆解放白蔷薇馆。把ロザリイ移动到下方的敌人所占领的城堡上即可获胜。敌人中弓兵很强，被其攻击的话基本都会失败。而刚加入的ロザリイ特殊的杖属性武器也要好好利用。

Chapter-3 パルティナ电击战

BATTLE FIELD 12 山賊の砦

CHECKPOINT ☆敌人只是两批山贼而已，并没有太大难度。而山贼王オルテガ第三次登场，这次终于可以和他说再见了。而在消灭一批部队后，赏金二人组也再次出现，好好款待他们吧。



BATTLE FIELD 13 レネンシー山脉

CHECKPOINT ☆开始时只要专心对付边上的一批敌人就行。之后大约等到第九回合时，会发生起雾的事件，然后直接进入第二部分。

☆将一单位移到最上方的格子，会发现道具，路的尽头就是出口，全员移动到那即可过关。左侧同样也有道路，不过有一批敌人。相信大家会选择走左边以便赚取些经验吧? 特别提醒，如果走上方的话必须得注意卡片是否够用，否则很可能见到传说中卡片用尽的失败画面……

BATTLE FIELD 14 ルナミナ峡

CHECKPOINT ☆消灭敌人。占领敌方将领所在的格子。

☆消灭逃跑的传令兵。要在敌人到达左端前消灭她们，她们跑的很慢，因此不用太担心。最大限度的利用联盟攻击很快就能取胜。

BATTLE FIELD 15 フラム谷仓地带

CHECKPOINT ☆本战开始，联盟攻击的领域会有些小变化。参与联盟攻击的人自身会在外追加一格联盟领域，形状依旧是根据性别而定。颜色以淡蓝色表示。

开始时有两批敌人，1回合后左边那批魔法师队伍会因为城内防守的需要别调回。因此实际只要对付眼前的一批士兵队伍即可。由于职业和武器的关系，ミラノ要适当地坐坐冷板凳，如果还像前几战那样冲在前线的话很可能阵亡。而骑兵，法师或者公主都可以作为主力。

☆这一批敌人非常强大，每回合还会自动恢复士气。这里只要迅速将我方出场的4个单位放到地图上显示有旗帜的位置一字排开就能过关。

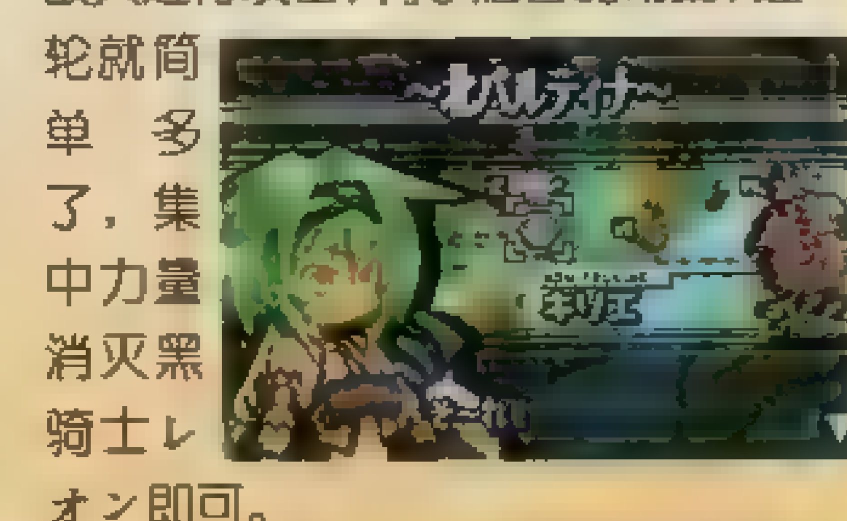
BATTLE FIELD 16 北パルティナ

CHECKPOINT ☆消灭敌人的狮鹫部队。注意武器克制很容易能获胜，别高兴太早。烦的还在后面。

☆别急着往左边冲，否则要浪费很多士气，地图上的红色范围每回合都会受到大炮攻击。等2个回合后我方的空中援军会出现。

☆抢夺炮台，由于我方援军的出现，此时炮台会停止发射，这下可以冲了。而抢夺炮台的任务完全可以放心交给狮鹫兵キリエ去做。

☆夺下炮台后每回合会对左边的敌人进行攻击，有了炮台的帮助，这一轮就简单多了，集中力量消灭黑骑士レオン即可。



BATTLE FIELD 17 南パルティナ

CHECKPOINT ☆打败军神バルドゥス。这一部分由于有炮台的帮助，因此并不难。

☆敌人的援兵出现在炮台上，这时只有キリエ一个人战斗，在敌人进攻的回合会比较吃力。这里可以把キリエ移动到最左边，利用联盟领域使外层的我方部队也加入战斗。

☆焰帝的部队实力和兵种配置都相当完备，而且女武神还有一骑讨必胜的能力。因此这一环节难度非常大。可以考虑打持久战，一方面可以让敌人多挨几次炮击，另外也可以利用上方狭窄的道路逐个击破敌人。

BATTLE FIELD 18 マキナ・ブリッジ

CHECKPOINT

☆剧情过后，要求玩家撤退到城中。不过那批敌人是无敌的，躲在上方等发生剧情即可通过。可以说是只需要看的关。

注意 每一批敌人都有一个主将，打倒主将即可直接让整个队伍退场。必要时，这也是一个快捷安全的取胜方法。

Chapter-4 囚われのユグドラ

BATTLE FIELD 19 ナ郊外

CHECKPOINT ☆消灭城门口的敌人。战斗的难度不是很大，但是每个白天的回合会被敌人炮轰，导致大量士气白白浪费。

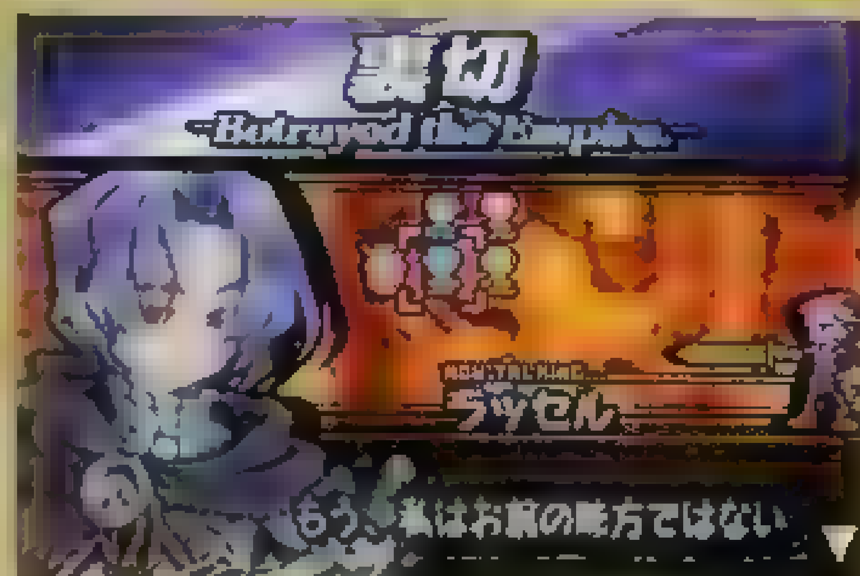
☆化装从城墙左边的门进入，不过里头还有一堆敌人等着，要注意这里不能让ミラノ移动到敌人的身旁，否则会被识破而立刻失败。用其他单位消灭敌人后，再把ミラノ移到最深处即可。

BATTLE FIELD 20 牢塔内部

CHECKPOINT ☆最简单的一关，因为连一个敌人都没……只要移动后结束回合就能看到新的道路。往上后一路向右就能看到终点旗帜。不过左上角可以救到一个被敌人看守的NPC，那个人是魔剑士ラッセル的妻子，救出她的话下一关就可以收得ラッセル了。

BATTLE FIELD 21 アムトーラム广场

由于在牢房里没有发现公主的身影，大家决定下一个目标去城里找，不过在牢房的出口处遇到了负责守卫的敌人。



CHECKPOINT ☆消灭所有敌人即可。如果在前一战中救出了ラッセル的妻子的话，那此时只要靠近ラッセル的话就能使其叛变并打败身边的将领，我方可立即获得胜利。

BATTLE FIELD 22 カローナ城

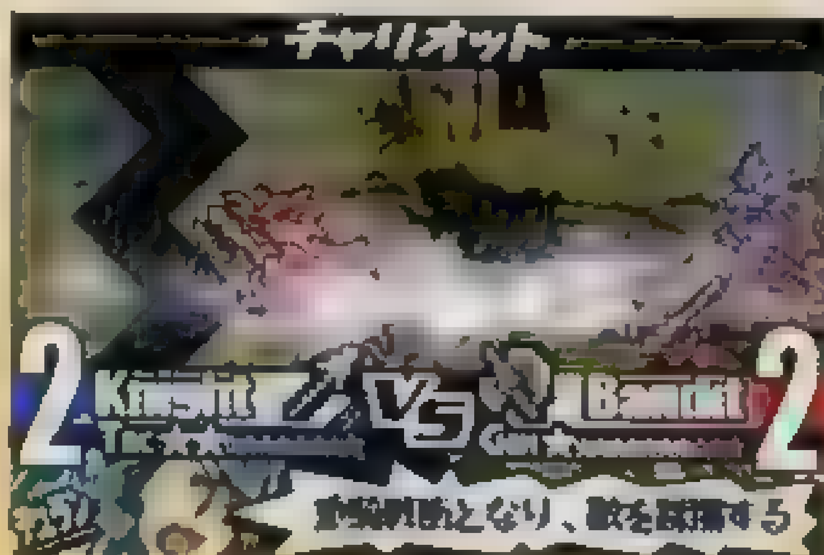
CHECKPOINT ☆打败女武神后占领她身下的地区即可胜利。

☆打败焰帝。此时有两支队伍，上方的法师队伍会使用炮击，威力不可小视，因此建议先打败法师，再慢慢与焰帝周旋以获得胜利。

BATTLE FIELD 23 牢マルドゥーク南西部

CHECKPOINT ☆将所有我方单位移动到地图上的旗帜处即可。3回合后地图上会标示出敌人，只要不在他们身边停留就不会引起他们的注意，只要全体到达指定地点就可获胜。而一旦被他们发现就必须把所有敌人消灭才能继续。

选择战斗的话不仅可以赚点经验更可以入手一些特别的道具。但是难度也不小。



BATTLE FIELD 24 マルドゥーク北东部

CHECKPOINT ☆内容和前一关完全一样。是战是跑可以自行选择。

BATTLE FIELD 25 の谷

CHECKPOINT ☆打赢初期的三个敌人往右上移动，会遇到敌人的大量援兵。坚持2个回合会发生剧情，敌人中レオン的妹妹エレナ突然射冷箭攻击レオン，可惜被识破，自己反而陷入危险之中。之后レオン撤退，キリエ作为援兵登场，救出エレナ后立刻全员从右上方脱出。

☆开头很轻松就能打倒那3个敌人，然后走到右边最上面的格子，黑骑士带领援军出现，过了几个回合エレナ会背叛，黑骑士撤退，然后发生救援エレナ的任务，几个回合后我方的援军出现，救出エレナ后消灭敌人全体从右上角旗帜处脱出即可。

BATTLE FIELD 26 死の大地

CHECKPOINT ☆这一部分要求玩家找到地图上的隐藏村庄去打听ユグドラ的下落。村庄总共有3个，都位于地图的上方，只要玩家按探索的要求一格格移动的话是绝对不会错过的。

☆打听到ユグドラ的情报以后全员从地图右方脱出。

BATTLE FIELD 27 の门

CHECKPOINT ☆让狮鹫兵上前救出エレナ即可。

☆消灭敌人后占领地图右下方的城寨。

☆与レオン的决战，不要冲到他们的包围圈当中，而是要尽量的少数击破，否则再强的部队也很难支持较长时间。

BATTLE FIELD 28 ン监狱

CHECKPOINT ☆一开始敌人数量不多，我方不用全部过去，因为一救下ユグドラ后焰帝的部队会立刻在边上出现，这批敌人不仅能力强，而且数量多，因此如果全员都移动到那里的话可能会出现来不及逃的情况。而堵住出口的那批援兵可以不用理她，因为她们是无敌的，保持适当距离等发生剧情就行。最后，在经过了10话的辛苦之后，终于救回了女主角。

Chapter-5 光と影にたゆたう罪と真实

BATTLE FIELD 29 ニルルド沙漠北部

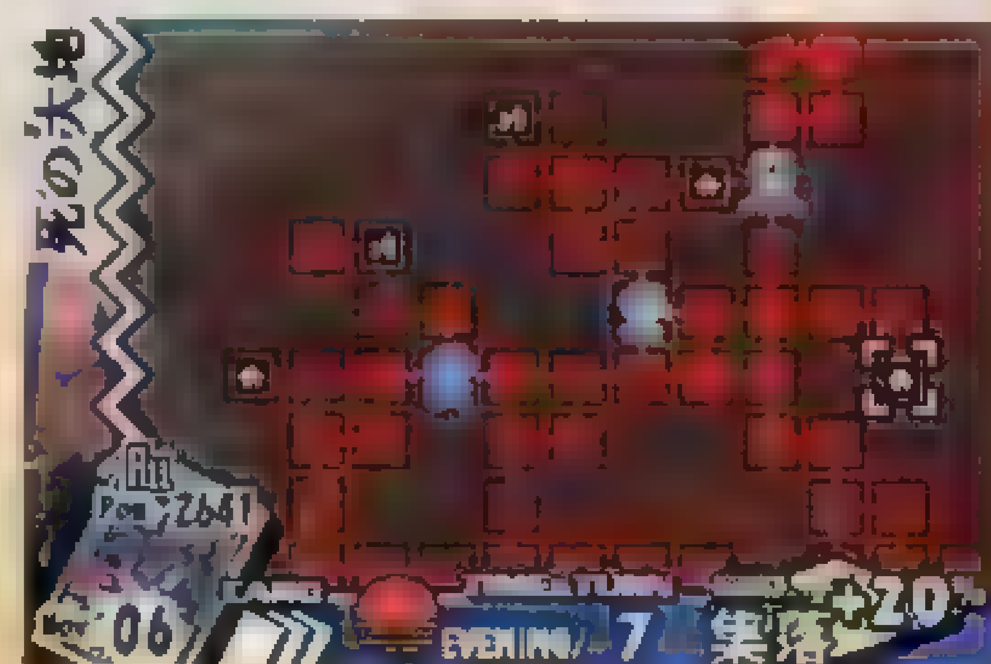
CHECKPOINT ☆在沙漠中对移动有特殊的要求，根据兵种不同，允许移动的格数也不同。占领村镇后出现新地图，到达左下方后会发现蛮贼团的埋伏。战斗中キリエ再次乱入。击败蛮贼王后占领左下方的村镇就能过关。



BATTLE FIELD 30 ニルルド沙漠南部

CHECKPOINT ☆击倒占领着城镇的蛮贼，并移动我方单位上去即可完成任务。开始时会有一波帝国军的狮鹫兵，但很快就会逃走。（侦察兵？）

☆击败蛮贼王。敌人每回合会恢复气力，因此要尽可能的攻击单个目标，争取造成最大伤害以将其消灭。



BATTLE FIELD 31 宗教都市群ロンバルディア

CHECKPOINT ☆协助骑士长ゴードン击退帝国军。敌人数量不多，而且又没有炮台援助，因此很容易达成。



☆移动ゴードン到上方的教会。这里是肯定来不及的，因为第二回合就会有帝国的狮鹫部队冲过去。当数量达到3个时进入下一部分。

☆将占领教会的狮鹫消灭，之后再把ゴードン移动上去就能救到大司祭。

☆与夺走仪式所必须道具的司祭战斗，取回重要道具王冠。敌人有不少骷髅兵，利用其白天休息的特性可以很简单的击破。

BATTLE FIELD 32 圣メリアータ教会领

CHECKPOINT ☆上手一大批敌人并不难对付。这一关一直是处于白天，因此不停睡觉的骷髅充其量也就是个摆设而已，直接秒杀之。司祭ユベロン会使用石化技能，建议让有异常状态无效的单位上前，以免发生意外。

☆焰帝部队比较厉害，而且每回合还会完全恢复士气，此时不可能打败他。不过这里不要求胜利，只要阻挡敌人2个回合后，就会发生ユグドラ出发去圣地的剧情。之后进入下一部分。

☆耐心等待ユグドラ和司祭到达圣地，不过这两个人每回合只动一格，实在是没有大敌临前的味道。苦了在外面掩护的ミラノ他们了。

☆看到ユグドラ在"蜗牛"跋涉后到达圣地，焰帝因害怕圣剑的觉醒而暴走。除了不再每回合恢复士气外，焰帝的能力又明显提高。用有利的单位慢慢与之周旋吧。

注意 行走时最好一格格地移动，因为战场上有隐藏道具，只有停留在上面时才会发现。

Chapter-6 グラン・センチュリオ

BATTLE FIELD 33 圣地ベルヘイム

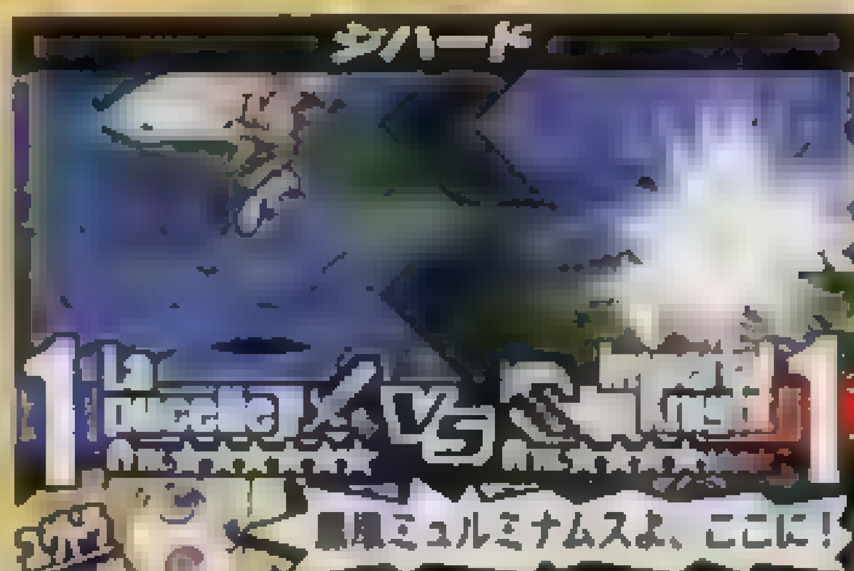
CHECKPOINT ☆对手是之前被打败的那一家蔷薇联盟的领主。虽然他会每回合恢复士气，不过毕竟只有一人，因此也是毫无难度的一话。

BATTLE FIELD 34 ナハトの祭坛

CHECKPOINT ☆剧情关，要依靠刚入手的卡片技能才能打败敌人。使用方法是当我方只剩下ユグドラ一人时发动，可以秒杀任何敌人。

Chapter-7 龙の眠る最果ての地へ

BATTLE FIELD 35 カンツサ街道



CHECKPOINT ☆敌人的先期部队完全无敌，另外我方还得每回合被炮击，所以不要浪费力气。但在第三回合过后，如果与之战斗过的话后就会发生剧情。

☆全员撤退到下方的旗帜处。

BATTLE FIELD 37 迂回山道～水门

CHECKPOINT ☆敌人有4个队伍，道路也很窄，无法超过他们。不过好在ジルヴァ在敌人的最后面，因此全力攻击的话还是很快就能获胜的。

☆到达指定地点后要求在5回合内占领水门，好在敌人武器都是枪，有ミラノ在并没有什么难度。

BATTLE FIELD 39 ブロンキアへの门

CHECKPOINT ☆敌人数量不多，种类也单一，比起前几战来简单多了。速战速决吧！

BATTLE FIELD 41 ドロミノス湿地带

CHECKPOINT ☆此关可以选择几乎所有的卡片，但别高兴得太早。地图中的沼泽地不仅每次只能移动一格，而且还会不断减少士气，因此到最后反而可能会发现卡片不够用哦！因此在沼泽中移动时要注意卡片的选择。

BATTLE FIELD 36 要塞南门前～迂回山道

CHECKPOINT ☆ミラノ和エレナ移动到左边的旗帜处，其他4人往上方移动。上方由于直接与无敌的敌人相邻，因此是一场注定要输的战斗，而且他们的联盟攻击数是5人。所以己方也要最大限度的利用联盟攻击来分散伤害，否则难免会有人阵亡。

☆这里很让人伤脑筋，下方的ミラノ和エレナ只有在晚上才能移动，也就是要9个回合左右才能达成胜利条件。上方的部队很难支持那么长时间，运气非常重要，否则只有牺牲一支队伍了。

BATTLE FIELD 38 イシュナート要塞内

CHECKPOINT ☆ 两队汇合。将所有队伍互相靠近就能完成任务，3个敌人很容易解决。

☆ 消灭敌人增援的5支狮鹫部队。之后占领其将领エミリオ所在的位置发生剧情，军神バルドゥス为了保护难民而打开正门与我方队伍战斗。

☆敌人右边有魔炮援助，而中间的队伍也很强，因此比较棘手。不过敌人不会移动，因此可以利用这一点稍微排一下战位。至于先消灭骑兵队还是法师队就看个人了。

BATTLE FIELD 40 バルドーの丘

CHECKPOINT ☆消灭第一批敌人占领其城镇后出现新的道路。

☆エミリオ会在一回合后作为增援登场，虽然只有一支部队，但是实力绝对不弱，每次行动斗会恢复士气。可以不理她，直接消灭民兵后占领城镇来结束战斗。



Chapter-8 ブロンキア决战

BATTLE FIELD 42 凯旋门

CHECKPOINT ☆ 敌方的魔炮异常厉害，可以扣40%的士气。不过由于城门口的敌人是无敌的，因此只要耐心在下方等待数回合就行，之后キリェ登场。等她移动到城门后发生其自爆的剧情，城门突破。

☆全灭敌人的残余部队。

BATTLE FIELD 43 帝都ブレーヴェルク

CHECKPOINT ☆ 随便打败哪个就会发生剧情，另一方撤退到城内。这里要避免被上下夹击，迅速消灭一支队伍比较安全。

☆ 此时敌方又有魔炮支援，女武神每回合也会完全恢复。但这次不会再有人来援助了，需要靠实力，顶着魔炮消灭剩下的敌人。

BATTLE FIELD 44 ブロンキア城

CHECKPOINT ☆场地很小，而且每回合我方会受炮击，焰帝则会完全恢复。用实力说话吧。

☆敌人会往下方跑，要尽快解决。2回合后，焰帝会重新登场，并打开左侧的道路，小心后面的部队被偷袭。尽快打倒女武神进入下一部分。

☆失去了所有部下的焰帝，释放出了巨大的力量。此时虽然只有他一个敌人，但每回合我方会受到10%的火焰伤害，而且战斗力比起之前也提升了不止一个档次，要做好消耗战的准备。

BATTLE FIELD 45 魔龙ブロンカの间

CHECKPOINT ☆只能选择3张卡，因为战斗最多只持续3个回合。焰帝的实力之前已经领教过了，因此如果选择卡片非常重要，公主的专用卡ジハード自然要带，而偷掉焰帝的道具对战斗也有很大帮助。此外有条件的话最好提升下火防，那么打起来会轻松很多。

☆如果到时仍没打败焰帝的话就会进入BAD END。魔龙复活，世界陷入一片火海。

Chapter-9 バトル・オン・ザ・レクイエム

BATTLE FIELD 46 失乐の地 サリシア

CHECKPOINT ☆没有什么难度，就是キリエ不会主动攻击，而且每回合恢复所有士气，因此要在我方行动时一击打倒她。

BATTLE FIELD 47 大神殿

CHECKPOINT ☆先把ネシア召唤出来的小兵解决掉，这样他就不会恢复士气了。ネシア除了卡片技能比较棘手之后，能力只是一般。

☆ネシア的专用卡片技能复活所有下属，并变成克制我方的兵种。不过他释放的机会并不多。

BATTLE FIELD 48 ヘヴンズゲート

CHECKPOINT ☆这关没什么好说的了。选择听或不听天使的话封印圣剑。如果同意的话就走到最上方的神殿中即可看到结局。如果不愿意的话可以去攻击天使，此时胜利条件会变成打败マリエッタ。

☆マリエッタ的能力很弱，伤不了我方多少血，但是我方是绝对打不赢她的。但即使如此也要不停最大限度的攻击她，累积一定伤害后，它的士气会变为1。这时用公主的专用卡秒杀她就能取得胜利。

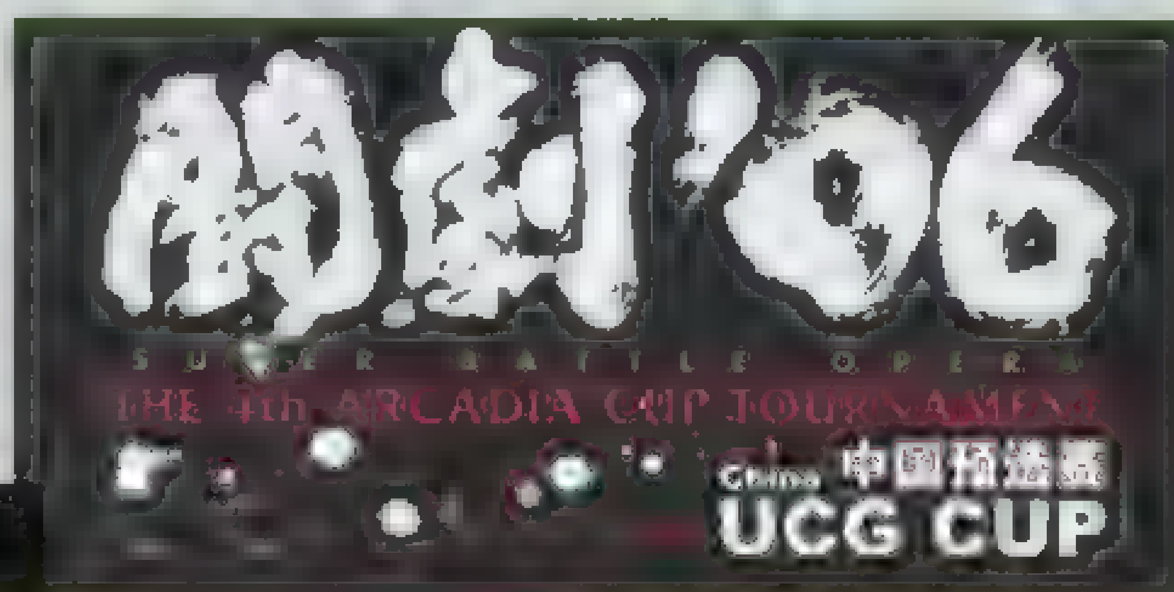
通关后 AFTER CLEAR

通关后会在结束的那话开始制作一个记录，它反复挑战。

标题画面会多出"EXTRA CONTENTS"的选项，里面是各种游戏要素的收集。很多收集至少要两周目才行：比如卡片在第十关那选择黑白蔷薇时就会有不同。而道具收集，除了杀还不够，还得学会偷和捡。大部分BOSS身上的道具都是独一无二的，但有些卡只有一张，因此请在下周目请继续努力吧！

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

斗剧'06中国预选赛UCG杯已经尘埃落定，在本次预选赛上表现出众，险些成就黑马神话的湖南代表队"岳麓矿工"也给广大格斗爱好者们留下了深刻的印象。为什么湖南代表队能够在本次大赛上一鸣惊人呢？这自然离不开机房与玩家的携手努力，大家共同营造一个良好的竞技氛围。每个人都踏出一步，在自身力所能及的范围内尽力而为，不单单只是湖南，广东的深圳也做得非常出色。在当地玩家和机房业者的共同努力下，深圳终于迎来了她的第一台《罪恶装备XX SLASH》街机。



湖南与深圳相继引入第一台《罪恶装备XX SLASH》街机

星星之火 可以燎原



湘军 黑马是怎样炼成的

文 bill_rou/岳麓矿工

3月26日，长沙已经进入到了春雨绵绵的时节。由于城市英雄机房忙于组织战队奔赴上海参加斗剧'06中国预选赛UCG杯，同时也为了能给玩家熟悉《罪恶装备XX SLASH》充分的时间，在框体引进的这几个月都没有组织任何比赛。如今，远征的"矿工"队伍已经回归，工作汇报、经验交流已毕，湖南迎来了首届《罪恶装备XX SLASH》个人赛。

除了此前湖南代表队的猫忍、急件等老将外，这次一共有16人参加了比赛，其中的8名新人尤为可贵。虽然小组赛结束后，8位新人都未能晋级下一轮，但只要能保持对游戏的这份热情，你总能在这里找到自己的位置。希望他们在今后能有更好的表现，也希望更多的玩家能投入到这个游戏中来。

八强中的KAKING=影选手是从外地特意跑回长沙参加比赛的，全体选手都给予其热烈的掌声，而他在比赛结束后就要赶早上7点的火车返回武汉。无形中，我们能从他身上看到一种热情，而这也正是现在的大多数街机玩家所缺少的，也正是最需要的。半决赛第二场极具戏剧性，猫忍选手连续技失误，而觉醒技也未能将黑色帽子选手空血磨死，出现了极大的破绽。黑色帽子选手看到希望马上爆杀一击结果对手，结果猫忍使用的CHIPP落地后和版边的BR交换了位置，一时没有反映过来的黑色帽子选手没能放出一击必杀……结果，千钧一发之际猫忍形势逆转胜！情急之下，黑色帽子选手走到对战台对面对着猫忍无奈地说："我、我，我真不忍心打你啊……"全场爆笑！是的，游戏就应该如此，能给大家带来欢笑、快乐、感动，没有比这再好不过的了。

最后，黑色帽子击败急件获得第三。决赛中猫忍使用ORD SOL，发挥"矿工"流最大精髓：裸杀、空投，接连战胜了KAKING=影使用的ABA和BA，获得冠军。比赛结束了，但"采矿"工作仍然在继续。从去年7月开始，湖南的"矿工"们就开始征战全国各大城市，从北京、广州再到上海的斗剧'06中国预选赛UCG杯，"矿工"们走南闯北，与全国各地的玩家交流以提高自身的实力，取长补短地学习以带动湖南"矿山"的储备含量。在此之后，我们的远征仍然会继续。



为什么我们叫"岳麓矿工"？

这是湖南GGXX玩家的自称，因为湖南GGXX玩家群叫岳麓矿山组织，而岳麓山则是长沙的著名旅游景点，所以由此得名"岳麓矿工"。"矿工们"的打法以裸杀、空投为最大特色，决不拘泥于任何正统打法，讲究简单实用，进攻中的赌博性质很高。

鹏城 鹏飞万里从今展翅

文 深圳格斗爱好者联盟



深圳的第一台《罪恶装备XX SLASH》街机已于3月底登陆米其2机房。继北京、上海、江苏南京、湖南长沙之后，深圳成为了国内除港台地区外第五个引进该作的城市！《罪恶装备》系列游戏在国内的普及之路日渐宽广，这次能够成功引进最新作《罪恶装备XX SLASH》，除了机房经营者的眼光和实力之外，与深圳GGXX玩家的努力游说是分不开的。希望通过这一契机，能够让《罪恶装备XX SLASH》在我国的南部地区得到推广，吸引更多的玩家投入到这款充满无穷魅力的游戏中来。游戏机房已经迈出了第一步，今后如何发展还需要我们玩家携手努力。怎么努力？就是一起去玩那么简单啦！除此之外玩家群还应该和机房之间多沟通、交流，建立玩家群体，组织比赛活动都是改善当地街机环境的有效手段。同期引进的格斗游戏新作还有《格斗之王XI》，深圳的街机玩家还等什么呢？赶快杀向游戏机房吧！

深圳最新引进框体机房地址

福田区东门天桥旁鸿基大厦3楼米其2机房

FINAL FANTASY XII

最终幻想XII 极道研究

研究中心

“五年磨一剑的《最终幻想XII》需要时间来解读和品味……”可能很多《FF》FANS在半个月前看到这句话后，就已经觉得到上期《FFXII》19页的攻略对于如此重要的作品来说只是一个开始，其后的系统及隐藏要素研究、世界观解构、剧情小说也会紧锣密鼓地展开。这不，除了讲述《FFXII》世界观基础的别册《伊瓦利斯风情录》以及剧情小说的始动，因时间和篇幅关系未能实现的众多研究内容在这期里也将登场，而《FFXII》游戏内容的博大精深实在超出了编辑和众多玩家的想象，要想一下子完全研究透也相当困难。对于完美主义者来说，《FFXII》不玩上一两百个小时又怎会过瘾？所以事先和大家说一声，精彩的研究内容下期仍将继续。

文 曹纲　编 胜负师

PS2	最终幻想XII FINAL FANTASY XII	Square Enix 2006年3月16日	RPG 已版

赏金任务详解

赏金任务在本作中还是相当重要的，不仅是自身会有各种奖励，还会关联到其他分支、隐藏迷宫与BOSS的出现等等，所以相信大家都会耗费很多时间在这上面。任务的难度级别依次是E<D<C<B<A<S<H<X，S级别以上就要非常小心，至于H级以上的敌人实力更是强到超乎你的想象。至于任务的出现是随着剧情的进展以及自身猎人等级的增加而逐步增多的，有些任务还要求先完成其他相关任务甚至分支情节才会出现，有这些特殊要求的任务在下面的全任务列表中



我们也会提及。阅读全任务列表要注意一点，各人接任务的先后不同，任务的序号可能会稍有差异，可根据任务等级和名称来查看相应内容，所有任务完成后任务序号则是固定的。

猎人的整体建议

①建议在主线流程进行的最后可以使用自己的飞空艇时再去集中完成任务，这样无论是移动还是战斗都会轻松很多，也有了更好的装备和魔法。

②任务敌人都是完成任务后就不会再出现的，不要忘记在战斗时偷盗，当然要尽量装备上"盗贼のカフス"。

③不少敌人出现时都带有强化型的状态，记得马上用デスペル解除。

④针对敌人的属性弱点来使用相应的武器和魔法进行攻击，而发现敌人有属性吸收时同样要及时进行调整。

⑤经过陷阱较多的地方时先要使用レビテガ来让我方全员处于浮游状态，以便避开陷阱，后期的陷阱还是很麻烦的……



⑥战斗成员推荐包含一名使用弓箭或者铳之类的进行远程攻击的成员，这样在敌方范围强力攻击或者状态攻击后能够方便地进行回复，可有效避免一下全灭的不利情况。

⑦战斗前记得使用ヘイスガ(主流程结束后在东ダルマスカ沙漠购买)、シェルガ、プロテガ来先强化自身，对于会中异常状态的敌人不妨让它先中上。要是遇到超强的敌人则要记得使用HP两倍的魔法バブル或者干脆装备バブルチェーン。此外逆转(伤害变成回复，而回复则变成伤害，对应魔法リバース在公会商店买到)也会有奇效，可惜持续时间太短了。

⑧所有的任务敌人都没有经验值，但是有较多的LP，战斗快结束的时候可以换上LP两倍的饰品金のアミュレット，后备人员也不要忘记装备。

⑨和莫布兰公会左上方的マツケンロー对话，会随机得到还未完成的任务敌人出现的位置的提示(左图)，还有猎人等级提升的条件。

⑩不少强力敌人有类似《机战》中"底力"的设定，随着HP的减少攻击力和防御力都会明显提升，还有些敌人在攻击它时我方也会受到伤害，这些都需要特别留意。

揭示板任务

1 对决！沙漠の赤い果实（E）

敌人	はぐれトマト
地点	东ダルマスカ沙漠/砂段の丘中部
报酬	300ギル、ポーション×2、テレポストーン
追加	无
说明	剧情任务。

2 熱砂に現れた魔犬（E）

敌人	テクスタ
地点	西ダルマスカ沙漠/ガルテア丘陵右下
报酬	500ギル、ヘッドガード、テレポストーン
追加	无
说明	敌人会使用"仲间呼び"来召集同伴，最好有同伴加入时再去接这个任务，然后速战速决打倒赏金怪物。

3 砂风にゆれるサボテンの花（E）

敌人	花サボテン
地点	东ダルマスカ沙漠/砂纹の迷宫中部略偏右上的山边
报酬	500ギル、ポーション×10
追加	分支情节"パルハイムのカギ"相关
说明	HP减少到一定程度会逃走，濒死时会使用针千本。

4 地下水路に消える（E）

敌人	レイス
地点	ガラムサイズ水路/最终处理区画
报酬	500ギル、エーテル、ガントレット
追加	无
说明	雷属性弱点，还会中沉默。

5 魔石矿に生きる魔物（E）

敌人	ニーズヘッグ
地点	ルース魔石矿/第1运送路
报酬	600ギル、蔷薇のコサージュ、バグクラバ
追加	大蛇の抜け壳(分支情节"パルハイムのカギ"相关)
说明	濒死时防御力上升。

6 落しものにはモブがつく

敌人	ホワイトムース
地点	ガラムサイズ水路/西侧调整区的广场
报酬	2800ギル、与一の弓
追加	水门のカギ
说明	火属性弱点。

7 誰がために龙はなく

敌人	リングドラゴン
地点	西ダルマスカ沙漠/风纹の壮中部
报酬	200ギル、圆月轮、アイスブランド
追加	无
说明	天气为沙尘暴时出现。

8 空から呼ぶ声（D）

敌人	ワイバーンロード
地点	大砂海ナム・エンサ/热风の下りる高台右上部
报酬	1000ギル、ロングボウ、シェルシールド
追加	无
说明	飞行类，使用弓箭、铳、魔法等进行攻击，记得事先调整好。

9 ピリリと苦い毒蛇の酒（

敌人	マリリス
地点	ゼルテニアン洞窟/异端を诱う洞窟中下部
报酬	2200ギル、蛇眼、テレポストーン×3
追加	无
说明	在有仙人掌的角落里出现，需要进入洞窟5分钟以后。敌人有加速等效果，记得先去除。水属性弱点，会中沉默、スロウ等。

10 冲突！オズモーネ平原を守れ！（D）

敌人	エンケドラス
地点	オズモーネ平原/ひびわれ谷中部
报酬	1100ギル、エーテル、金のアミュレット
追加	万能药×2
说明	需要把这个地方的ウー全部打倒，然后切换地域再回来才会出现。打倒后获得エルモネアの叶，给ギーザ草原/游牧民の集落的レジーナ可以换两个万能药。

11 流れ落ちる雨と指轮（D）

敌人	ケロゲロス
地点	ギーザ草原/星ふり原桥的附近
报酬	1200ギル、蛇のロッド、テレポストーン
追加	无
说明	雨季才会出现，濒死时会等级2倍。顺便说一下，ギーザ草原的任务有的要求干季有的要求雨季。

注：只要和王都南门的ギーザの天气通对话即可知道天气。

12 死者よ永久に眠れ（D）

敌人	インュタム
地点	ヘネ魔石矿/第1期坑道操作开关附近的十字路口
报酬	1300ギル、エーテル、ソウルパウダー
追加	无
说明	会使用无の指先使得我方一人MP变为0，圣属性弱点。

13 神都を汚す毒の血

敌人	チョッパー
地点	パラミナ大峡谷/冰龙の骨左上角
报酬	[illegible]、ロス[illegible]カーブ、テレポストーン×2
追加	无
说明	会石化攻击以及风属性吸收。

14 追いかけっこは森の中

敌人	ボ パルバニー
地点	ゴルモア大森林/叶ずれのしみる路中部
报酬	2000ギル、雷の矢、ギリーブーツ
追加	无

说明：会反击以及不停地逃跑。

15 邪悪な亜人、魔石矿で何を想う

敌人	マインドフレア
地点	ヘネ魔石矿/第1期采掘现场
报酬	カーマニョール、2200ギル
追加	ヘネ魔石矿隐藏通道开放

说明：要我方MP全满才会出现，会使用アンチ(HP和MP替换)、魂のエチュード(HP全回复)以及增加自己有利状态的英雄のマーチ。任务完成且已经获得10只召唤兽的话，和风水士ユグギル可让ヘネ魔石矿隐藏通道开放，在最深处可遇到最强的召唤兽ゾディアーク。

16 脱走者はかたき討ちを望む

敌人	ブラッディ
地点	バルハイム地下道/西部新坑道区
报酬	2400ギル、スタンボム、吸血の牙
追加	无

说明：需要先取得バルハイムのカギ才可进入，在左方细通道的入口处出现，此敌人为飞行类，圣属性弱点。

17 地の巨人、怒りの大暴走！

敌人	アトモス
地点	モスフォーラ山地/北の山のすそ中上部
报酬	1800ギル、大地のロッド、ダイヤシールド
追加	无

说明：初始时有有利的状态，记得先解除。

18 怒りのコブシは霧をはらすか

敌人	ロビー
地点	ナブレウス湿原/永远を见下ろす高台
报酬	3100ギル、巨人の兜、ミスリル
追加	无

说明：需要从まどろみへ诱う平原左上方的隐藏通道前去，此外永远を见下ろす高台会有大量デッドリーボーン出现，需要做好充分准备。

19 制御不能!? 決死のロデオ！

敌人	ブライ
地点	サリカ树林/年轮を重ねる路接近死都入口的地方
报酬	1700ギル、オベリスク、ハイエーテル
追加	无

说明 攻击时自身也会受到伤害。

20 地下宮殿の巨大亀

敌人	ダークスティール
地点	ソーヘン地下宫殿/诱惑を振りほどく路中部
报酬	3000ギル、铅のクォーラル、アダマンタイト
追加	无

说明 HP较高。

21 取られた荷物を取り返せ！

敌人	ヴィラール
地点	セロビ台地/北部段丘
报酬	3500ギル、ハルバード、クリスタルの盾
追加	龙のうろこ

说明：进入北部段丘后依赖者ヴィエラ会作为ゲスト加入，而ヴィラール的弱点是风属性。

22 サビた伝説、ほころびた封印

敌人	リンドヴルム
地点	ツイッタ大草原/终焉と旅立ちの庭的中下部
报酬	4200ギル、バレルコート、ハイエーテル
追加	朽ちた铠の破片

说明：暴雨时出现，HP较少时会使用治疗，风属性弱点。

23 人生バラ色！ 男の野望を目指す戦い

敌人	オーバーロード
地点	ソーヘン地下宫殿/迷いを舍てる路左中部的角落
报酬	3500ギル、ハイエーテル×2、テレポストーン
追加	无

说明：水属性弱点、攻击力较强。

24 最高のカタログのために

敌人	ゴリアテ
地点	死都ナブディス/力宿る回廊
报酬	3600ギル、セーブザクィーン、アインヘリエル
追加	无

说明：暗属性弱点。

25 死した都の墓守

敌人	デスサイズ
地点	死都ナブディス/气高き者たちの间中部有众多宝箱的房间
报酬	2800ギル、ハイエーテル×2、ソウルオブサマサ
追加	无

说明：我方有人濒死时出现，圣属性弱点。

26 地獄へのフライト！

敌人	デスゲイズ
地点	飞空艇デッキ
报酬	3400ギル、エリクサー×2
追加	无

说明：接任务后乘坐飞空艇时随机发生相关情节，然后去飞空艇最上部即可交战。不想来回乘坐飞空艇的话，在接任务后和依赖人对话，在他说出"鸣き声みたいなのも闻こえたし、绝对、近くにいるって！"再去乘坐飞空艇就会发生情节。说起来デスゲイズ也曾经在之前的《FF》作品中登场过，同样要在空中和它战斗。

27 獄炎の悪魔は子供好き！？

敌人	ディアボロス
地点	ルース魔石矿/第11矿区采掘场左下角
报酬	2600ギル、デモンズシールド、メイスオブゼウス
追加	无

说明：需要先取得"第11矿区のカギ"才可接受任务。弱点属性为水，攻击时自身会受到伤害。说起来ディアボロス在H级敌人中算很弱的，与其赫赫威名未免有点不符。

28 黒の魔術師

敌人	ビスコディーモン
地点	古代都市ギルヴェガン 火の门左中部
报酬	3800ギル、ダークショット、コラプスの魔片
追加	无

说明：会使用魂のエチュード来回复全部体力。

29 古代生物はワイルドな臭い！

敌人	ワイルドモルボル
地点	幻妖の森/においたつ花の庭
报酬	4600ギル、ユークリッド定规
追加	无

说明：会和3只モルボル一起出现，记得先干掉它们。ワイルドモルボル最麻烦的自然是とてもくさい息，因此最好保持有人远程攻击，以便能够及时回复处于异常状态的同伴。

30 幼き罪をつぐなうとき

敌人	カトブレパス
地点	ゼルテニアン洞窟/砂时计の谷
报酬	3200ギル、ブルカノ式、北极の风
追加	无

说明：需要先从海の止まり的记录水晶附近的隐藏通道进去才能到达砂时计の谷，注意途中的陷阱，推荐全员浮游状态。战士长スピネル会作为ゲスト参加战斗，而カトブレパス的弱点属性是圣。

31 邪竜、ここに目覚める

敌人	ファーヴニル
地点	パラミナ大峡谷/银流の果て
报酬	7000ギル、一击の矢、テレポストーン
追加	无

说明：需要暴风雪天气才会出现，接受任务后和依赖者对话，再与神都入口处的教徒对话，之后进入银流の果て有很高几率出现暴风雪。ファーヴニル的攻击力很强，ホワイトブレス是范围攻击且附加ストップ，仍然推荐有人远程攻击以便回复。HP不足时建议全员装备HP两倍的饰品バブルチェーン。

32 最強はどっちだ!?

敌人	パイルラスタ
地点	大灯台下层/かわき满たす广场
报酬	8000ギル、グランドメイス、コラプスの魔片×2
追加	无

说明：揭示板任务中的最强敌人，特点就是攻击力超高，一口咬个几千是经常的事。仍然推荐全员装备HP两倍的饰品バブルチェーン，并且使用加速、加物防等辅助手段。弱点属性为火，在HP较少时会使用等级2倍。

莫布兰公会任务

33 大草原の小さな嵐

敌人	ニワトリス
地点	ギーザ草原/ギーザス川沿岸北侧靠近集落入口处
报酬	1000ギル、ジャックブーツ、虹色のタマゴ
追加	无

说明：ギーザス川沿岸北侧的敌人全部打倒，然后移动到邻近的区域再移动回来即可出现。

34 魔石の力におどらされ

敌人	ロックタイタス
地点	ルース魔石矿/第2矿区采掘场右上
报酬	1200ギル、ハイポーション×2、ヘルキーコート
追加	キリム织の服或羊飼いのボレロ

说明：风属性弱点，攻击方面并没有什么特色。完成后再和依赖人对话可开始一个小分支情节，随着选择不同获得的物品也会有差别，不过都是比较初级的东西。

35 罪を許してモブは許さず！

敌人	オルトロス(LP25)
地点	ガラムサイズ水路/南部取水廊
报酬	3800ギル、ホルアクティの炎、エーテル水
追加	すすけたかけら

说明：需要队伍中三人都是女性才会出现，出现后再更换队员就无所谓了。会中睡眠和くらやみ，战斗难度不大，记得先解除它的强化效果。说起来这敌人大家应该也很熟悉，在《FF VI》中曾经多次登场。

36 復活、封印されし楽園！

敌人	ギルガメ(LP20)
地点	ギーザ草原/巨兽の足迹
报酬	3000ギル、フォボスの上药
追加	爱の羽根

说明：雨季才可接的任务，需要砍倒草原上除了ギーザス川沿岸南侧和战士の河外其他区域都有的枯木，包括两个有记录水晶的区域。枯木接近后会有提示，都完成后会有音效提示，然后就可以从ギーザス川沿岸南侧中部前往巨兽の足迹。注意要大雨才会遇到任务敌人，不是的话进出切换几下就是了。弱点属性为雷，胜利后回依赖人处发现已经不在，阅读届った手纸后在干季前往游牧民の集落找依赖人才可完成这个任务。另外在巨兽の足迹右方拿到图纸地方获得的是爱の羽根，之后就可以和各地的コッカトリス对话了。

37 パラミナをかけ抜ける一陣の光

敌人	トリックスター
地点	パラミナ大峡谷/冰结するせせらぎ中部
报酬	4800ギル、ディモスの粘土
追加	无

说明 进入冰结するせせらぎ会有モーニ作为ゲスト参战。初期找不到时在地图上多转转，另外因为对方的弱点属性会变化，还是以物理攻击为主。濒死时会逃走，追着攻击便是。

38 異常発生アントリオン！

敌人	アントリオン
地点	ルース魔石矿/第9矿区采掘场左方最深处
报酬	4300ギル、バブルチェーン、セーブルサイズ
追加	第11矿区のカギ

说明：接受任务后获得第3矿区のカギ，可以进入ルース魔石矿的深处。战斗时周围会有数只キラーマンティス，推荐先用全体攻击魔法清除杂兵，不然会有些危险。任务完成后前往フォーン海岸的ハンターズキャンプ，在元ビュエルバ市民旁边可以找到第11矿区のカギ，这样就可以继续进入第11矿区采掘场，有两个任务需要有这钥匙才能顺利进行。

39 私のキャロットちゃん

敌人	キャロット
地点	サリカ树林 木もれ日の路中部
报酬	5200ギル、悪臭ボム、とてもくさい液
追加	无

说明：进入树林后不要打倒任何敌人前去木もれ日の路，在那里カロリーヌ会作为ゲスト加入，在中部可遇到要找的キャロット。弱点属性为圣，会使用造成多种异常状态的とてもくさい息，HP较低时会使用等级2倍，实力大幅提升。

40 ビッグブリッヂの死斗

敌人	ギルガメッシュ
地点	ルース魔石矿/タッシエ桥(第一次) 第7矿区采掘场(第二次)
报酬	10000ギル、マサムネ
追加	无

说明：非常有趣的任务，第一次战斗需要有第3矿区のカギ，第二次战斗需要有第11矿区のカギ，所以要先完成任务38。接受任务后进入タッシエ桥就会和他战斗，初次实力也就A级左右，带着的忍犬可先打倒。和他战斗时会看到他身上有六把刀，HP减少到一定的程度就会拔出一把，而这些都是"《FF》系列"历代的著名武器，例如克劳德的大刀、斯考尔的枪刃等等，你能认出几样呢？第二次战斗实力强劲了很多，好在战斗之前有记忆水晶。战斗时要注意他会使用レベル2睡眠、レベル3ドンアク、レベル4ブレイク之类的等级相关技，事先调整好自己的等级会使得战斗轻松一些。胜利后回去拿到的报酬是最强的刀マサムネ。

注：另外要特别提醒的是，ギルガメッシュ每次拔刀都可以再偷盗一次，而源氏系列的四样装备都在他身上。第一次战斗可偷到的是源氏の盾、源氏の小手，第二次战斗可偷到源氏の兜、源氏の铠，这是惟一的获得机会，绝对不要错过！

41 黒いウワサ

敌人	ベリト
地点	大砂海ナム・エンサ/风化する岸边
报酬	5100ギル、ラストエリクサー
追加	无

说明：这是一个"名不符实"的任务，要打的敌人并不是任务所说的ベリト，而是曾经追得主角们四处逃窜的バッガモナン四人组。注意出现的地点是风化する岸边下半部的最左部，需要从大砂海オグル・エンサ中央的入口经过ゼルテニアン洞窟前往。

42 ミストに包まれた真実

敌人	キングベヒーモス
地点	幻妖の森　思の最果て
报酬	250ギル、バッカスの酒×2
追加	500000ギル、フェイスロッド

说明：这是最强的任务敌人之一，一般都是最后几个完成的任务。要使得它出现，先要将英知の冰原和思の最果て的敌人全部打倒，再回到思の最果て在魔人の门的不远处可以看到巨大的キングベヒーモス。说起来简单，实际上由于ミスト的影响，右上角的小地图无法使用，一般需要来回搜索多次才能找到全部的敌人，所以没有看到キングベヒーモス也不要急着放弃，还是再回到那两个区域仔细搜索漏网之鱼。キングベヒーモス的HP减少到一定程度会交替使用魔法攻击无效和物理攻击无效，要根据情况来切换我方的攻击方式。

43 眠れぬ美女に安らかな夜を

敌人	イクシオン
地点	リドルアナ大灯台　地下层内郭
报酬	3000ギル、アガザイ、ラグナロク
追加	无

说明：大灯台的地下很恐怖。这里的谜题之类的内容我们会在后面细说。这次我们要找任务敌人イクシオン实际会随机出现在地下三层中的任意一层的内郭，出现条件是内郭没有敌人。达成方法有二，一是把敌人全部干掉，二是来回切换直到某层的内郭没有敌人出现，当然更推荐第二种方法，因为内郭的敌人出现后可说是层出不穷。没有敌人后绕内郭跑跑路，イクシオン就会突然出现。圣属性弱点，实际战斗难度不大。

注：完成任务42后前往神都的神殿へ続く道中部龙化石附近，空手(素手)调查龙の鼻，即可获得追加的50万巨款！

44 神か悪魔か

敌人	神
地点	リドルアナ大灯台　地下层 行き先不明
报酬	20000ギル、ラストエリクサー×2
追加	无

说明：地下三层谜题都完成后通过天动器可前往新的选项：行き先不明，在这里即可和神交战，任务完成后这里不可再选择。如果前往行き先不明不会发生情节，那是因为你还没有去打倒地下1层的フェニックス。战斗时随着HP的减少它会依次召唤パンデモニウム、シャーリート、フェンリル和フェニックス，这些都是曾经在大灯台战斗过的BOSS。召唤出来的敌人也都有强化状态，同样要记得及时解除。

注：完成任务45后空贼的小屋会增加ヤズマット这一项，而全部任务完成后任务列表底下的进度条前面会多一个表示全部完成的★标志。

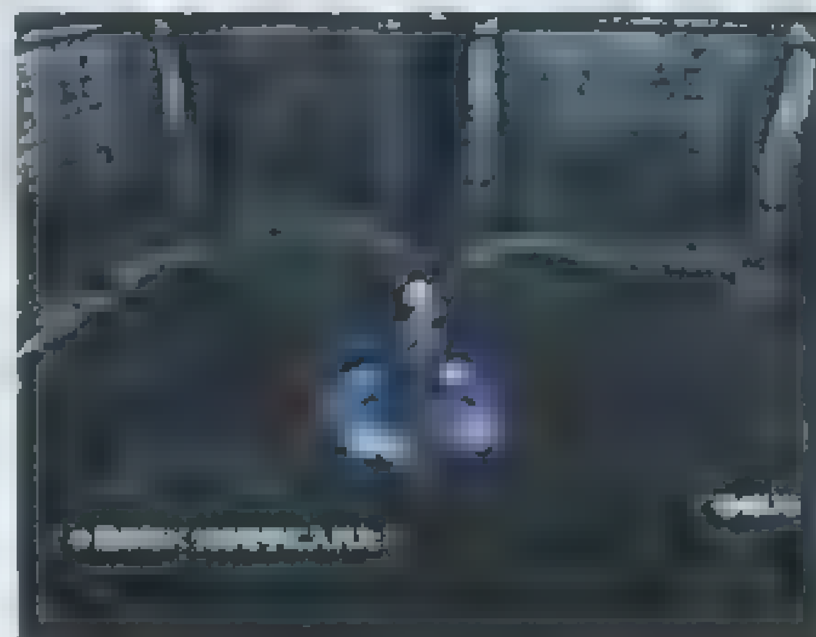
45 最期の战い、师よ安らかに眠れ！

敌人	ヤズマット
地点	リドルアナ大瀑布　コロセウム
报酬	30000ギル、神杀しの纹章
追加	无

说明：惟一的X级任务，目前已知的《FF XII》最强BOSS，HP高达5000万！要先完成分支任务"西ダルマスカの砂岚"，并且去打倒隐藏BOSS魔神龙，这样本任务才会出现。暗属性弱点，圣属性吸收，超多的HP，打上几个小时是很正常的事，要做好长期战斗的一切准备……它招数中サイクロン威力超强，还会附加停止状态。由于是风属性，看到发招时马上全员换上风属性半减的ポンチョ也是个办法。对应暗属性弱点可安排一人用柳生の漆黑+源氏の小手来作为主力攻击，注意由于没有装备HP×2的饰品，要用相应魔法或者装备提升HP的防具来弥补。

相关分支情节

大灯台地下层



大灯台的剧情完成后再回到1F，此时中央的天动器已经可以使用，乘坐后可以前往地下一层：暗影の层。内郭连接着4个入口，而进入入口之后不但小地图无法使用，大地图也提供不了什么帮助，甚至画面都是黑黑一片……进入入口向上直走就可以到达角落处的台座，放上一定数量的黑の珠就可以使得本区域重现光明。需要的黑の珠数量各不相同，本层依次是东北入口18个、西北9个、东南3个、西南6个。注意放黑の珠如果一次数量超过需要量的话所放的黑の珠会消失，例如需要18个，已经放了10个，再一下放10个的话这后放的10个就会消失，还得继续放8个。黑の珠的来源和大灯台下层类似，都是打倒敌人后调查获得，此外地下还会有比较大的黑の珠の凝魂，调查后一次可拿到多个，笔者最多一次拿到过183个。地下层敌人的数量和强度都相当可观，不要贸然深入，先在门口附近打敌人拿黑の珠，等画面正常了再深入探索。

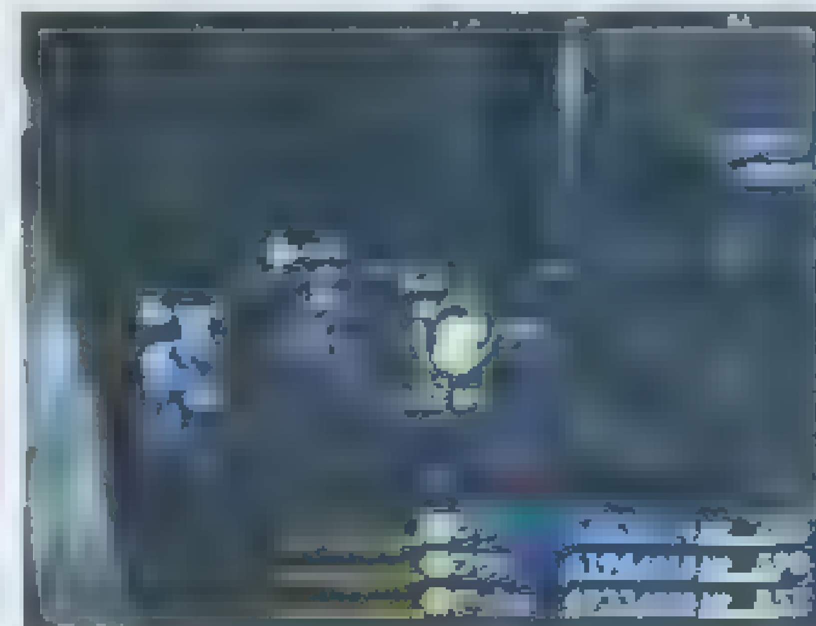
暗影之层重点在于东北的入口，在深处会与BOSSフェニックス交战。此外在这里还会初次遇上魔法壶(マジックポット)，接近后它会说想要エリクサー。按照一贯的规矩，先扔エリクサー给它然后再打。切记不要先动手，否则就是自讨苦吃。打倒后没有经验值，而LP是目前已知最高的123点！此外所需的エリクサー扔了之后还可以从它身上偷回来。另外，打倒魔法壶还有可能掉下全员全回复的ラストエリクサー，当然几率并不高……

暗影の层的4个台座全部放了相应数量的黑の珠之后，就会听到音效，此时可通过天动器前往地下二层：暗昏の层。

暗昏の层需要的黑の珠依次是东北15个、西北9个、东南15个、西南18个，注意在地下层也是有愚者の壁的，记得要打开。在东南入口里也有魔法壶，不妨前去调查。同样全部台座放满黑の珠之后可进入地下三层：阴里の层。

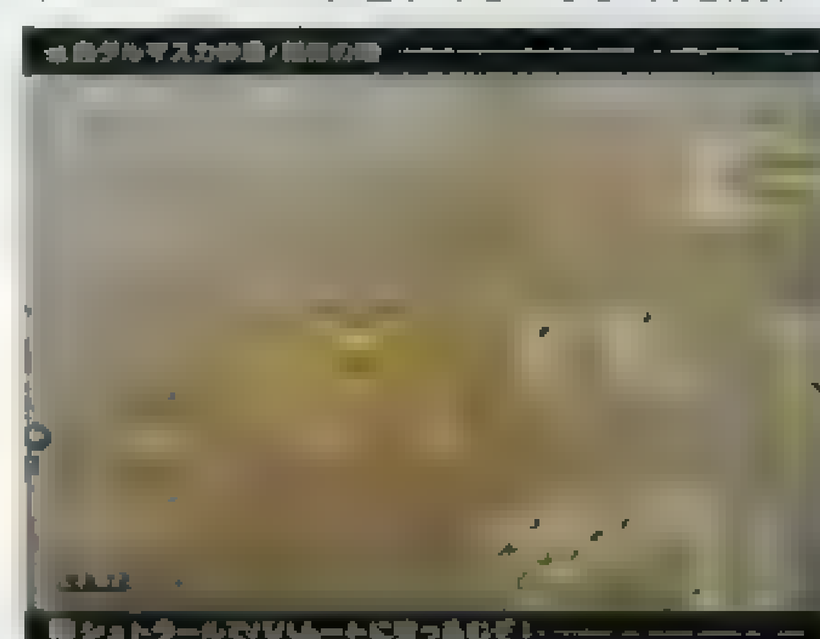
阴里の层需要的黑の珠依次是东北15个、西北27个、东南21个、西南12个，而本层的魔法壶多达3个！暗影の层的4个台座全部放了相应数量的黑の珠之后，就会听到音效，此时可通过天动器前往地下四层：行き先不明。注意第44个任务完成后就没有这个选项了。

除了有魔法壶这样的特色敌人外，在地下层的宝箱中还有拿到数件最强装备，于是在这里刷宝箱是不可避免的，遇到危险就要赶紧逃出，回1F记录。



西ダルマスカの砂嵐

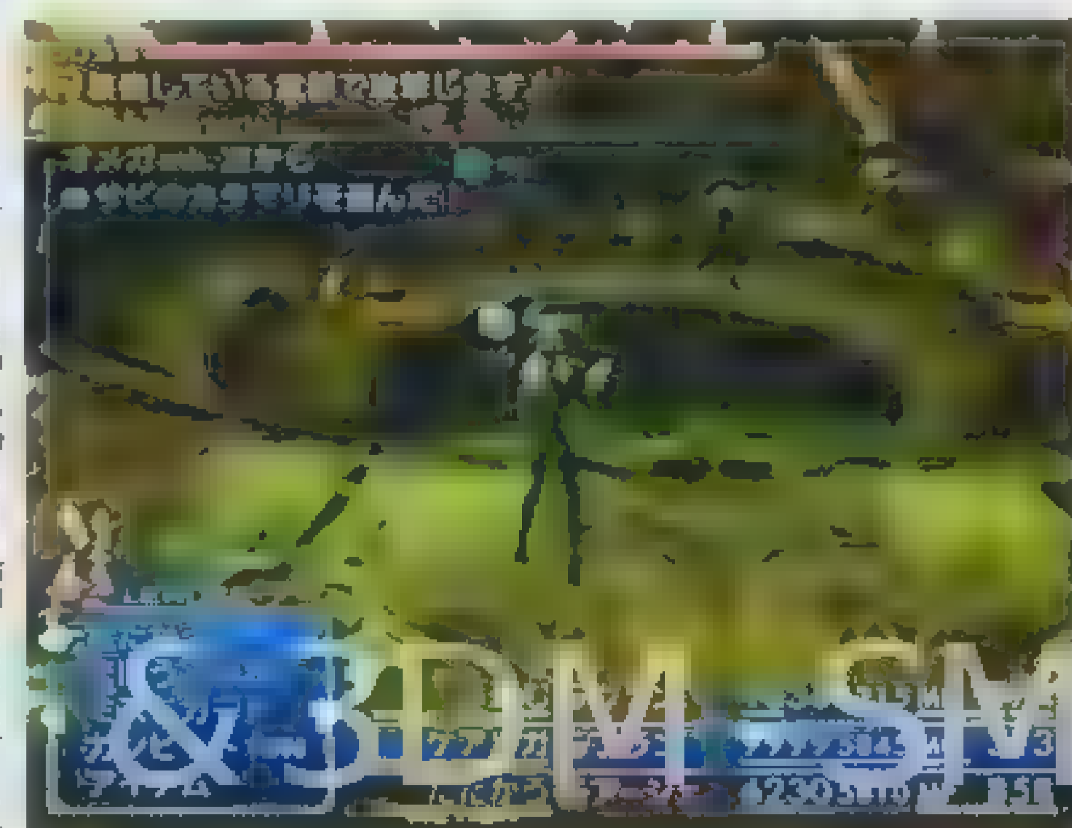
西ダルマスカ沙漠初期进入龙のねぐら区域时总是因为沙尘暴而无法进入，而这也是有办法解决的。在王都砂海亭和老板对话，获知西门有人需要帮助。前往西门和リムザット对话，再回到外门前广场的喷水池处找到カッツェ对话。按照他所说的前去ダウンタウン北部的5番仓库和ノートン对话，再回去找カッツェ可获知所需物品的所在。接着前往西ダルマスカ沙漠的阳炎立つ地平，从左上入口进入风纹の地，在图示位置调查ハオウサボテン可获得"风の方位轮"，回到西门和リムザット对话即可获得"风读のコンパス"，这样就可以顺利前去龙のねぐら了。在这里会遇到BOSSアースドラゴン，风属性弱点，在它身上可以偷到地龙の皮、地龙の骨，战斗难度不高。

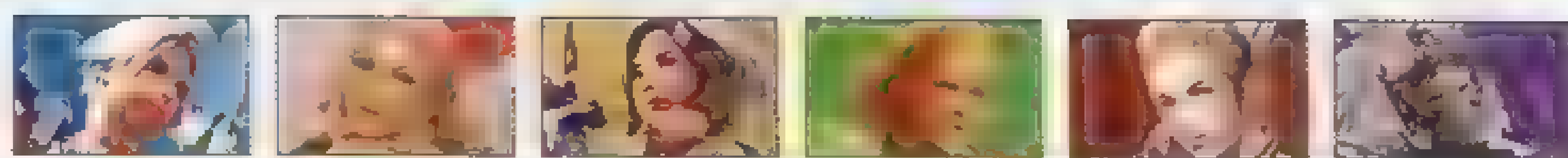


オメガ mk.XII

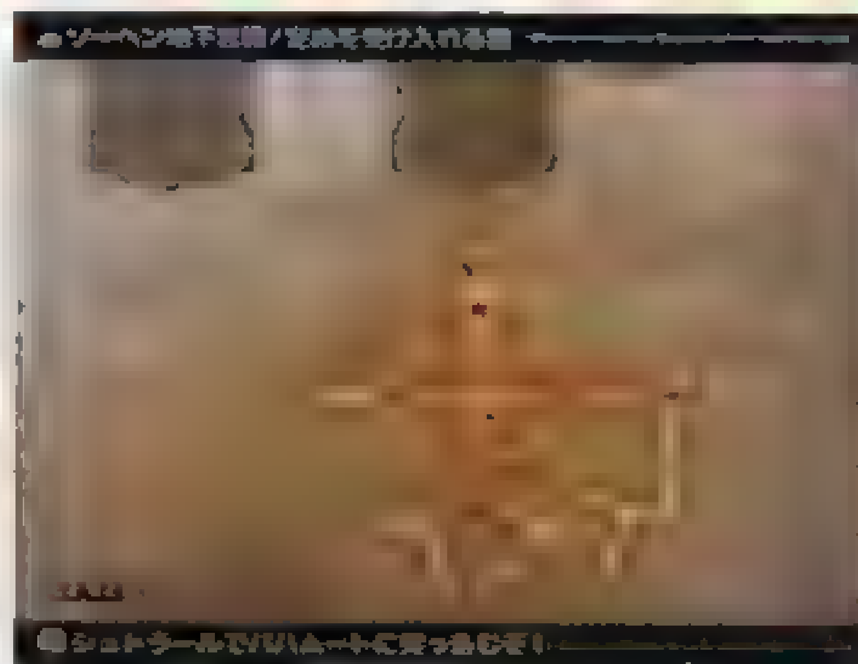
隐藏BOSSオメガ mk.XII位于水晶都市的深处，从アルテマ前的记录点出发的话，先要去アルテマ左方房间打开ゲート：アクエリアス，然后依次是下→转移装置XVIII→左→左→右→アクエリアス1st，打开门后里面是ゲート：タウロス。打开后回到ゲート：リーブラ所在房间，向右走来到有4个出口的地方，上方两个分别是タウロス1st和2nd，2nd后是拿最强の盾的宝箱，1st后经过数个转移装置即可前去挑战隐藏BOSSオメガ mk.XII！不过来早了也是无法和它交战，需要先打倒魔神龙以及完成ヤズマット之外的其他任务才行。

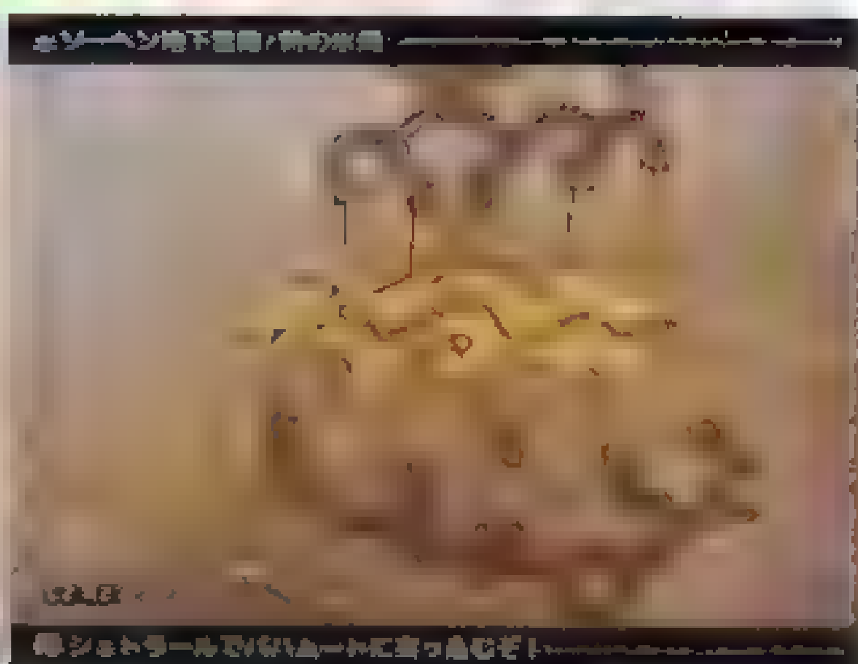
オメガ mk.XII没有弱点属性，而且会随着我方攻击的属性来改变自己的吸收属性，因此要全员用无属性武器进行攻击。至于它的攻击方式只有一个，那就是对离它最近的我方同伴进行激光攻击，威力强大而且速度极快！战斗时全员HP2倍，尽量保持防御强化状态，全员设定HP少于50%使用ケアルガ回复，有同伴战斗不能则自动使用复活魔法。同样建议保留一位远程攻击人员，担当主要的回复、复活以及辅助任务。MP不足时要及时使用药品回复，因此事先药品也要准备充分。オメガ mk.XII的HP约750万～1000万，HP较低时攻防上升明显，此时更要注意我方的及时回复与增加物理防御，时加速也会更加有利。总的来说由于敌方攻击手段单调，战斗难度并不如预期，但是时间仍然会拖得较长，一般在一个小时以上。





ソーヘン地下宫殿





这里潜伏着强大的隐藏BOSS魔神龙，要想挑战的话，先要去完成21号任务“取られた荷物を取り返せ！”，获得追加龙のうろこ后前去セロビ台地的北部段丘，调查10号风车，交给研究者龙のうろこ后获得ぼろぼろのカギ。

之后再前往地下宫殿，从右方进入定めを受け入れる路中间的圆形区域，然后按照顺时针方向绕该区域一圈，便可听见谜题完成的音效。之后定めを受け入れる路左侧的门就会打开。进去后会来到修验の间への门，用之前获得的ぼろぼろのカギ打开门后继续前进，在深处的怒れる神と対する广间便可挑战隐藏BOSS魔神龙！

与其他敌人不同，魔神龙的HP不光是一条，底下还有50格，打光上面一条只减少下面一格，共计1200万HP！这是本作中HP最多的敌人之一，攻击也较为强力，如果能力不足还是赶紧开门逃走吧！它的弱点是圣属性，可偷到暗の石，有ジャッジメント、ペトロブレス、ファントムペイン、アンチ、ひっかき、ダーガ、サンダガ、ブリザガ、ファイガ、エアロガ等多彩的攻击方式，要做好充分准备。长期战斗不可避免，而随着将它的HP削减到一定程度，魔神龙的攻防都有明显提升，附加停止效果的大招ジャッジメント伤害值大增，此时最好全员装备饰品バブルチェーン使HP达到2倍，避免顾此失彼来不及回复。注意保持阵型和使用辅助魔法，再加上足够的耐心，那么胜利就在眼前！

至于下方的瀑布谜题，也是很有特色的……如图所示，需要从箭头所指方向进入，然后依次前进，途中会有提示说瀑布有变化，走完后即可进入巡礼の间。在这里有宝箱，还可能遇到稀有怪アヌビス。

综合资料补充

猎人等级一览

随着获得的猎人点数以及解决任务数量的增加，赏金猎人等级也会不断提升。等级上升后去莫布兰公会和莫布兰对话会获得相应的奖励，而公会的商店也会增加新的商品，其中有不少是独此一家哦！

猎人等级	必要点数	任务数	奖励物品	公会商店增加商品
グラブパック	—	—	ポーション×3	ポーション
クロッグスイーパー	700	2	デジョンの魔片×2、テレポストーン×2	ハイポーション
セーフティレイバー	8000	4	万能药×3 テレポストーン×2	ギザールの野菜
ダイルレンジャーズ	20000	8	ハイポーション×3、テレポストーン×2	テレポストーン
バウンティハンターズ	30000	10	エーテル×2、テレポストーン×2	ニホハラオア リバース
ジャスティストルーパー	40000	12	エクスポーション×2 テレポストーン×2	バブル
ブレイクアーミー	100000	14	ハイエーテル×2、テレポストーン×3	フェイス
リスクブレイカーズ	200000	16	エリクサー×2、テレポストーン×3	ブレイブ、バブルチェーン
クライムアヴェンジャー	250000	24	大アルカナ、テレポストーン×3	デジョンの魔片
パレスガーディアン	300000	28	灵帝の魂、テレポストーン×3	ねこみみフード
ナイツオブラウンド	500000	32	ラストエリクサー×2、テレポストーン×3	サビのカタマリ

融合技

必杀技连携发动的话，不仅伤害值会明显增加，满足一定条件的话还会追加发动全体攻击的融合技，具体条件如下。（全部融合技都发动过的话，在空贼的小屋会追加ガブラス。）

追加效果名	连携条件
炎のインフェルノ	Lv1技使用3回以上
土のカタクラズム	Lv1技使用7回以上
水のイラプション	Lv1技使用2回以上+Lv2技使用3回以上
风のラプチャー	Lv2技使用5回以上
ホワイトアウト	Lv3技使用5回以上
アークブラスト	Lv1技、Lv2技、Lv3技都使用2回以上
ルミネッセンス	Lv1技、Lv2技、Lv3技都使用3回以上
ブラックホール	Lv1技、Lv2技、Lv3技都使用4回以上



BOSS奖励

打倒特定的BOSS后去公会和莫布兰对话，也会获得相应的奖励。

BOSS名	获得奖励
フリン	150ギル
ブッシュファイア	200ギル
ミミッククイーン	300ギル
デモンズウォール	600ギル、デジョンの魔片
デモンズウォール（第一堵墙）	1200ギル、エレクトラム
エルダードラゴン	800ギル
ティアマット	900ギル
ヴィヌスカラ	1100ギル
ボムキング	1300ギル、とんかち
アーリマン	1600ギル
マンドラーズ	1600ギル
ラフレシア	1800ギル

BOSS名	获得奖励
ダイダロス	1900ギル
タイラント	1900ギル
ハイドロ	2000ギル
アースドラゴン	1200ギル
フンババ	2100ギル
フューリー	2100ギル、バッカスの酒
魔神龙	50000ギル
打倒1只召唤兽	アルカナ×2、テレポストーン×2
打倒4只召唤兽	大アルカナ、テレポストーン×2
打倒8只召唤兽	玉钢、テレポストーン×2
打倒13只召唤兽	サーペンタリウス、テレポストーン×2

邦加族商店

在帝都取得全部28张リーフ后（方法请查看上期的攻略），可以去任意店换到去帝都上层的通行证。在上层可以遇到一个贵族，得知フォーン海岸有特殊事件。之后在フォーン海岸与邦加族猎人头目对话后，去右下角地图的最高处，可以看到一只大海龟。之后打败它回去交差，就可以加入该组织了。之后打倒特定的稀有怪物就会得到标有“エンゲージ”名称的道具。把这道具交给フォーン海岸的邦加族猎人头目就可以买特殊的物品。

攻击大好きバンガ

数量	出售的物品	金额	种类	攻击	其他
1个	小乌丸	5040	两手刀	58	
5个	オベリスク	6750	两手枪	60	
10个	村雨	7650	两手刀	66	水属性
15个	ダイヤソード	11250	片手剑	80	
20个	デスブリンガー	14400	片手剑	90	战斗不能效果
25个	ガストラフェテス	18900	ボウガン	76	
30个	グングニル	25500	两手枪	84	火属性

何でもいいバンガ

数量	出售的物品	金额
1个	盗贼のカフス	2700
5个	钢铁の膝当て	900
10个	フェザーブーツ	450
15个	インディゴ蓝	4500
20个	ダイヤの腕轮	18000
25个	リフレガの魔片	270
30个	ホーリーの魔片	150

特别提示 如果将身上带有エンゲージ道具的特定珍稀怪物打死的话，它就不会出现了，而这种怪物身上往往有最强武器相关的珍稀素材，而且偷盗的成功率极高，虽然这些珍稀素材也可以用别的方法来取得，但采用偷盗的方法无疑要简单得多。

防御大好きバンガ

数量	出售的物品	金额	防御	其他
1个	デモンズメイル	4410	29	
5个	ダイヤアーマー	6300	39	
10个	リフレクトメイル	7290	43	永久リフレク
15个	大地の衣	8370	35	
20个	ドラゴンメイル	11250	53	
25个	魔力のシンボル	13500	0	魔防 9
30个	マクシミリアン	25500	58	

另外给特定的邦加族人30个之后再和お头对话还可以获得相应的奖励，具体是：

- 给攻击大好きバンガ30个时，获得グレートアックス
- 给防御大好きバンガ30个时，获得リジェネモリオン
- 给何でもいいバンガ30个时，获得賢者の指轮
- 每个人给10个时，获得マー[illegible]コニーデ[illegible]的帽子、玛瑙の指轮

总的来说，除了ガストラフェテス都是可以在普通商[illegible]中买到的东西，因此没有什么意义。

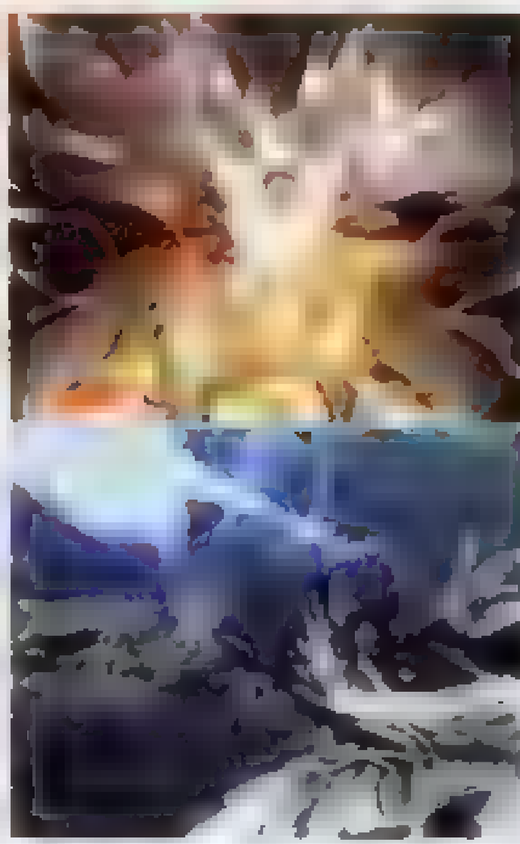
心得物品一览

“心得”属于交易品，作用是可在某种敌人身上取得更好的物品。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
狩人の心得	18000	魔兽、怪鸟系	任务敌人“テクスタ”讨伐完了後、去王都的バザー和依赖者ガスリ对话
ナイトの心得	19000	巨人、昆虫系	武器屋对话30次（不一定要买东西，下同）
魔道士の心得	21000	魔法生物系	魔法屋对话25次
学者の心得	22000	物质系	防具屋对话15次
龙骑士の心得	22000	ドラゴン、植物系	任务敌人“はぐれトマト”讨伐完了后、看揭示板40次
贤者の心得	25000	エレメント系	任务敌人“はぐれトマト”讨伐完了後、看揭示板20次
魔剑士の心得	25000	软体生物、アンデット系	SHOP对话100次

全召唤兽必杀技发动条件

召唤兽名称	必杀技发动条件
白羊座 魔人ベリアス	召唤时间即将结束且有敌人存在
金牛座 轮回王カオス	召唤时间即将结束且有敌人存在
双子座 死の天使ザルエラ	敌人HP不足1/4
巨蟹座 断罪の暴君ゼロムス	召唤时间即将结束且有敌人存在
狮子座 统制者ハシュマリム	召唤者处于濒死状态
处女座 圣天使アルテマ	召唤兽及召唤者均处于濒死状态
天秤座 审判の灵树エクスデス	召唤兽进入ドンムブ和濒死状态
天蝎座 不净王キュクレイン	召唤时间即将结束且有敌人存在
射手座 密告者シュミハザ	召唤时间即将结束且有敌人存在
摩羯座 愤怒の灵帝アドラメレク	召唤时间即将结束且有敌人存在
水瓶座 暗黑の云ファムフリート	召唤时间即将结束且有敌人存在
双鱼座 背德の皇帝マティウス	召唤时间即将结束且有敌人存在
蛇夫座 戒律王ゾディアーク	召唤者进入石化中状态



全地图入手方法

地点	地图入手位置
东ダルマスカ沙漠	王都ラバナスタ、东ダルマスカ沙漠（ネブラ河沿い集落南侧），地图屋50ギル
西ダルマスカ沙漠	王都ラバナスタ，地图屋550ギル
ギーザ草原	王都ラバナスタ、ギーザ草原（游牧民の集落），地图屋30ギル
ガラムサイズ水路	东部通水制御区间左上
バルハイム地下道	大坑道东部中央
ルース魔石矿	空中都市ビュエルバ，地图屋650ギル
战舰リヴァイアサン	第1营仓
大砂海オグル・エンサ	第1石油工场左方
大砂海ナム・エンサ	砂を读む丘左方
レイスウォール王墓	大通廊、转送装置付近
オズモーネ平原	ガリフの地ジャハラ，地图屋1700ギル
ゴルモア大森林	光闭ざされし路
ヘネ魔石矿	第1期坑道左下
パラミナ大峡谷	神都ブルオミシェイス，地图屋3200ギル
ミリアム遗迹	钢铁の守护，ボス倒した先
サリカ树林	巨木に围まれた路右下
モスフォーラ山地	东ダルマスカ沙漠（ネブラ河沿い集落北侧），地图屋2400ギル
フォーン海岸	ハンターズ・キャンプ，地图屋1800ギル
ツイッタ大草原	アルケイディス地图屋（モ-ルベリ区）3300ギル
ソーヘン地下宫殿	自らを见出す路右方
ドラクロア研究所	第67阶层、研究室
セロビ台地	港町バーフォンハイム，地图屋4100ギル
幻妖の森	现を惑わす路右上，白魔の爱でし路中央
古代都市ギルヴェガン	水层都市トリマーラ右方（ギルヴェガン剧情完成后出现）
リドルアナ大瀑布	コロセウム左上
大灯台 下层	始原の层外郭下方
大灯台 中层	受难の层左上
大灯台 上层	至顶の旋回廊1
ゼルテニアン洞窟	パラムカ断层下方
ナブレウス湿原	なげきよどむ地左上
死都ナブディス	打倒フンババ



最强装备指南

本作中的最强装备入手方法有如下途径：

①宝箱中获得。开启宝箱时推荐装备提升稀有品出现概率的ダイヤの腕轮。如果没有拿到，那么就读记录重来或者切换3个区域后再回来，宝箱就会再生。

②打倒稀有怪物掉落或者从稀有怪物敌人身上偷取。本作中的稀有怪物共有80种，它们的经验值和LP都远高于普通怪物，而出现几率则低得多，有的还需要特定条件才会出现。由于篇幅限制，稀有怪物的详细情况我们将会在以后为大家详细讲解。掉落的话要先拿到对应的心得，并且尽量形成Chain，偷取则一定要装备上盗贼のカフス。

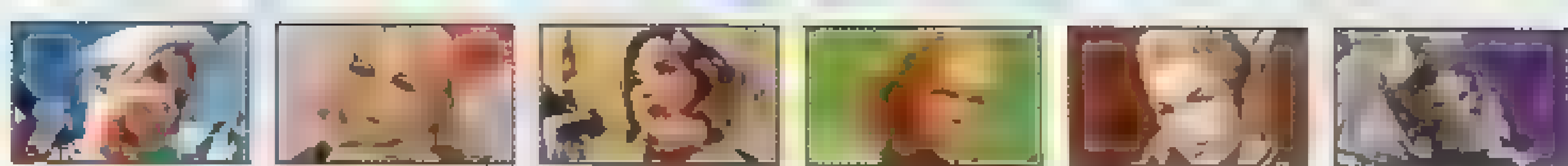


③通过交易品获得。卖出指定数量的特定物品后，商店中就会提示有新的交易品入荷，购买后即可获得。至于交易品的详细情况同样由于时间和篇幅的原因而等到以后的进一步研究。

④打倒任务敌人后的报酬或者追加。这种情况比较简单，按照要求完成相应的任务即可。

武器	种类	性能	入手方法
デュランダル	单手剑	攻击力99，回避+5	交易品（レーシー、皇帝のウロコ×2、生命のロウソク×3）
アルテマブレイド	双手剑	攻击力118，回避+10	大灯台地下的宝箱中，或者交易品（ノーマ、アダマンタイト×2、デスパウダー×2）
エクスカリバー	双手剑	攻击力128，回避+10，圣属性	水晶都市シルル・ザイレム・ウェサ的宝箱中，从转移装置ⅩⅣ所在房间前去。宝箱位于陷阱中，如果拿了之后还有另外一个宝箱，那么再开就可以获得
トロの剑	双手剑	攻击力130，回避+50，圣属性	交易品（タイコウの纹章、神杀しの纹章、オメガの纹章）
トウルヌソル	双手剑	攻击力140，回避+25	交易品（サーペンタリウス×3、灵帝の魂×3、玉钢×3）
マサムネ	刀	攻击力93，回避+5	完成任务“谜之男”的奖品，也可通过交易获得
柳生の漆黑	忍刀	攻击力80，回避+20，暗属性	ルース魔石矿的ラッシェ桥出现的稀有怪物ブリット，打倒后低确率掉下
龙の髭	枪	攻击力91，回避+8	大灯台地下的宝箱中
最强の矛	枪	攻击力150，回避+8	ヘネ魔石矿的隐藏角落的宝箱中，位置如图。宝箱本身出现的几率只有约1/8，而有宝箱开出最强の矛的几率也相当低，要拿的话会相当耗费时间
鲸の髭	棒	攻击力108，回避+25	交易品（アクエリアス×4、死虫×3、ミスリル×3）
アルテミスの弓	弓	攻击力87	交易品（シルフス、大蛇の牙×2、月の砂×2）
宿命のサジタリア	弓	攻击力93	交易品（サジタリウス×4、兽王の角×3、圆月轮×3）
アルテミスの矢	弓用矢	攻击力5，土属性	交易品（ジェミニ×3、吸血の牙×2、フカヒレ×2）
ガストラフェテス	弩	攻击力76，回避+5	リドルアナ大瀑布出现的稀有怪物バル身上偷取，攻击大好きバンガ处给他25个エンゲージ物品后购买
グランドボルト	弩用矢	攻击力4	交易品（ウール、神々の怒り×2、轮龙のキモ×3）
フォーマルハウト	铳	攻击力50，回避+10	ルース魔石矿的宝箱中，位于任务敌人アントリオン所在之处，记住不可装备ダイヤの腕轮。另外在ヘネ魔石矿的宝箱（位置如图）中也可获得，这里就必须要装备ダイヤの腕轮。
石化弹	铳弹	攻击力3，附加石化中	交易品（リーブラ×3、地龙の骨×2、镜のウロコ×2）
蝎のしっぽ	镰	攻击力119，回避+2	交易品（スコーピオ×4、死龙の骨×3、落雷冲×3）
ダンジューロ	ダガー	攻击力80，回避+5	水晶都市的稀有敌人ラルヴァイーター掉落
フェイスロッド	ロッド	攻击力24，回避+6，魔力+3，MP+35，附加フェイス	任务敌人キングベヒーモス打倒后前往神都的神殿へ续く道，在中央龙化石的地方不装备武器素手调查后获得
贤者の杖	杖	攻击46，魔力+8 回避+8	大灯台地下层的稀有敌人ライト・オブ・ライト身上偷取，偷盗成功率不高，最好让三人全部进行偷盗，当然都要装备上盗贼カフス，偷到手后再战斗
メイスオブゼウス	メイス	攻击力66，回避+4	任务敌人ディアボロス打倒后的报酬
グランドメイス	メイス	攻击力75，回避+4	任务敌人パイルラスタ打倒后的报酬
ユークリッド定规	计算尺	攻击35，回避+25，附加バブル	任务敌人ワイルドモルボル打倒后的报酬
ブルカノ式	ハンディボム	攻击力85	任务敌人カトブレパス打倒后的报酬
キャステラノース	火药	攻击力6	交易品（交易品暂时不明）

严重警告：用交易品方式获得的最强装备，最好是凑齐所有材料后一起卖出。如果采用分开出售的方法，售出的材料有可能被算到其他交易品里，这样就不会出现最强装备！



防具	种类	性能	入手方法
源氏の盾	盾	回避+30，魔法回避+5	任务敌人ギルガメッシュ第一次战斗时偷取
血涂られた盾	盾	回避+90，附加猛毒、スリップ、スロウ永久效果	幻妖の森的思の最果て有陷阱的宝箱中
最强の盾	盾	回避+50，雷无效	水晶都市オルドビ・フロウエン・ウェ(タウロス2nd后面)的宝箱中，注意宝箱出现的几率不高，没有出现的话推荐读档再来或者回去记录后读档。此外在バルハイム地下道的宝箱(位置如图)中也可以获得，这宝箱正常情况下是翟棒，但是有一定几率开出来是最强盾，而原地还有另一个打开是翟棒的宝箱
源氏の兜	兜	魔防+37，ちから+9，魔力+4	任务敌人ギルガメッシュ第二次战斗时偷取
デュエルマスク	兜	魔防+45，HP+800，ちから+2	大灯台下层35F的宝箱中，需要先打倒红油灯来建立道路
サークレット	兜	魔防+60，魔力+10，ちから+2	大灯台宝箱中
グランドヘルム	兜	魔防+40，ちから+12	大灯台上层的稀有敌人タワー掉落
源氏の铠	铠	防御+56，ちから+9，魔力+3，反击几率上升	任务敌人ギルガメッシュ第二次战斗时偷取
ブレイブスーツ	铠	防御+40，HP+10，附加ブレイブ永久效果	ヘネ魔石矿深处、水晶都市的宝箱中(和最强盾是同一个，此处二者只能取其一，一般选最强盾)
ローブオブロード	铠	防御+40，魔力+15，ちから+5	大灯台地下2层的宝箱中
グランドアーマー	铠	防御+61，ちから+12	死都ナブディス的稀有敌人ヘルヴィネック掉落

饰品	性能	入手方法
リボン	复数异常状态无效	大灯台48阶稀有敌人ヴィシュヌ掉落
源氏の小手	魔力+2，连击几率上升	任务敌人ギルガメッシュ第一次战斗时偷取

源氏装备取得图示



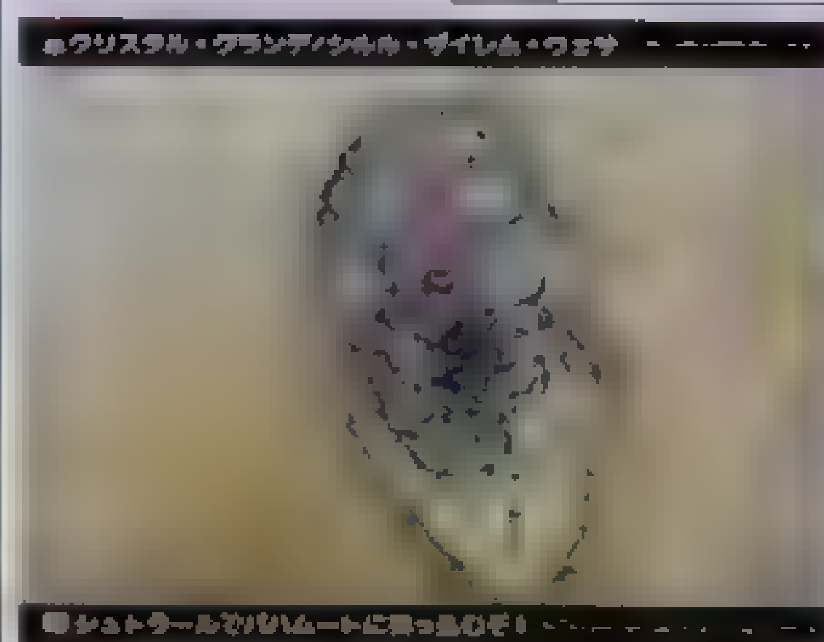
▲源氏系列装备只有一次取得机会。

柳生の漆黑取得图示



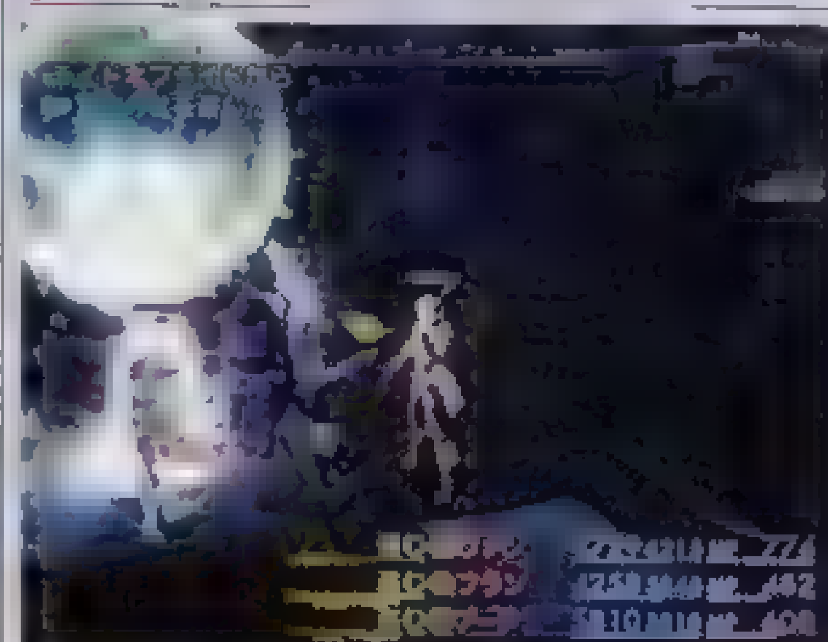
▲落下的确率很低，可能要刷很多次。

エクスカリバー取得图示



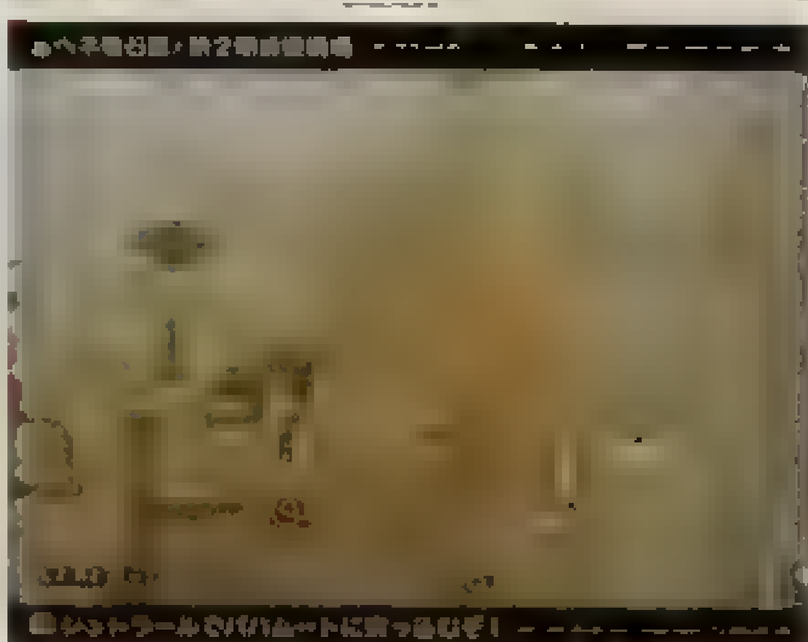
▲エクスカリバー的所在位置。

贤者の杖取得图示



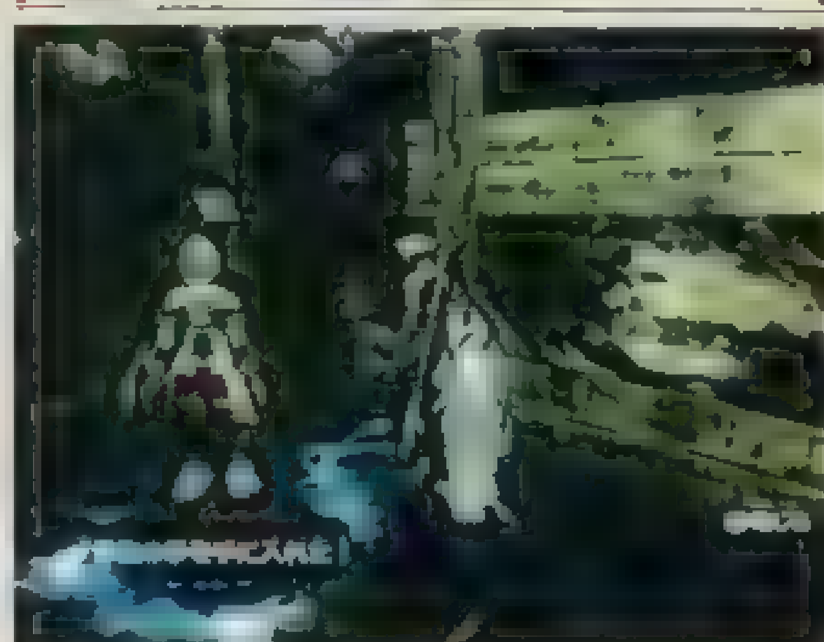
▲全员连续使用偷盗，直到偷到为止。

最强の矛取得图示1



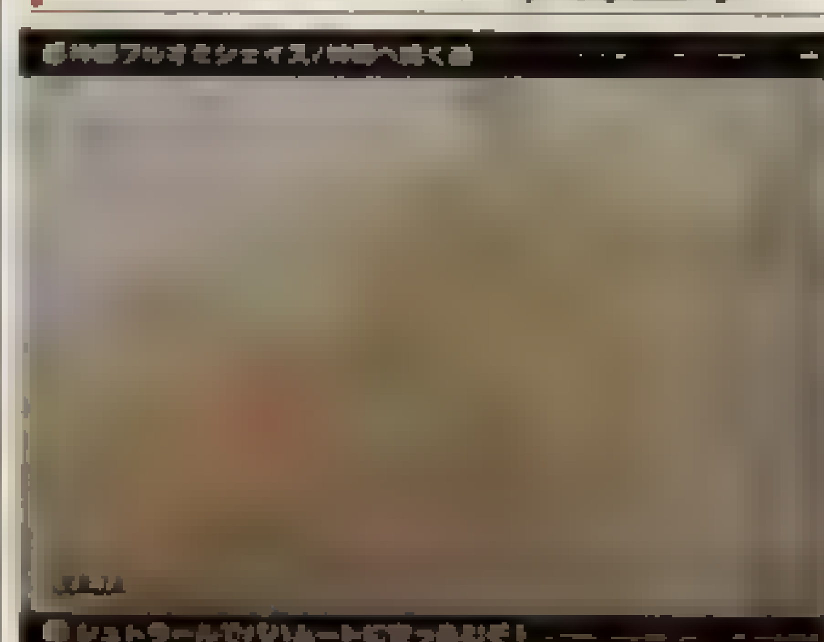
▲最强の矛的所在位置。

最强の矛取得图示2



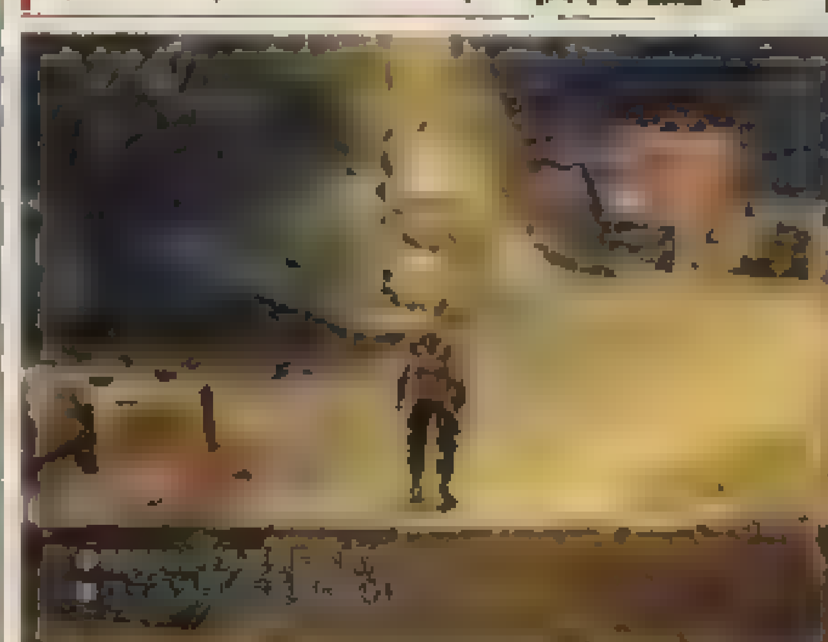
▲开宝箱获得最强の矛的几率相当低。

フェイスロッド取得图示1



▲フェイスロッド的所在位置。

フェイスロッド取得图示2



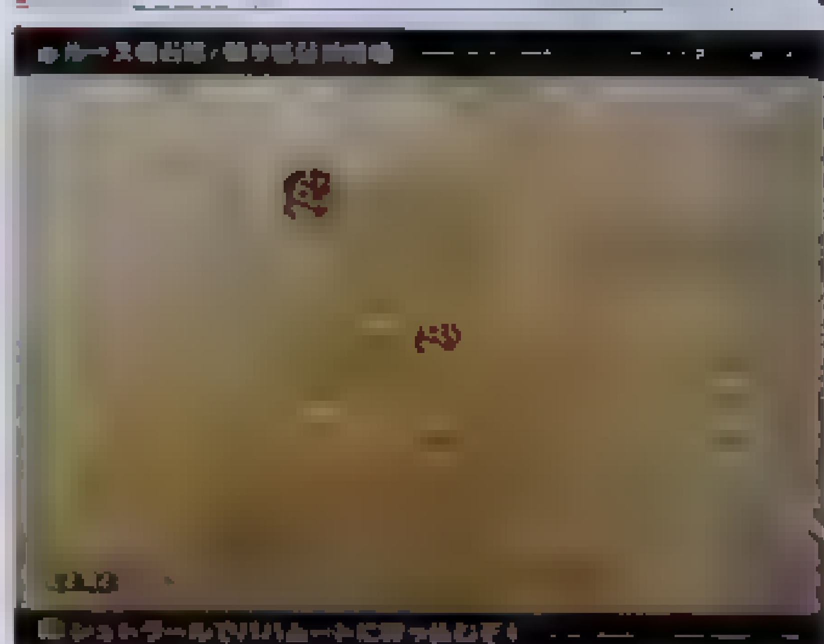
▲按提示不装备武器调查就能得到。

ガストラフェテス取得图示



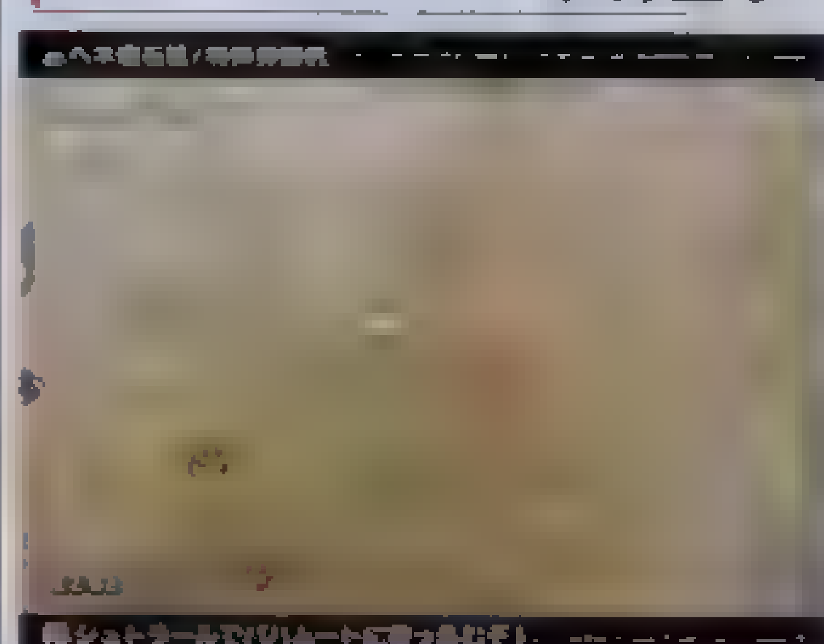
▲除了偷取，还能在邦加族商店中买到。

フォーマルハウト取得图示1



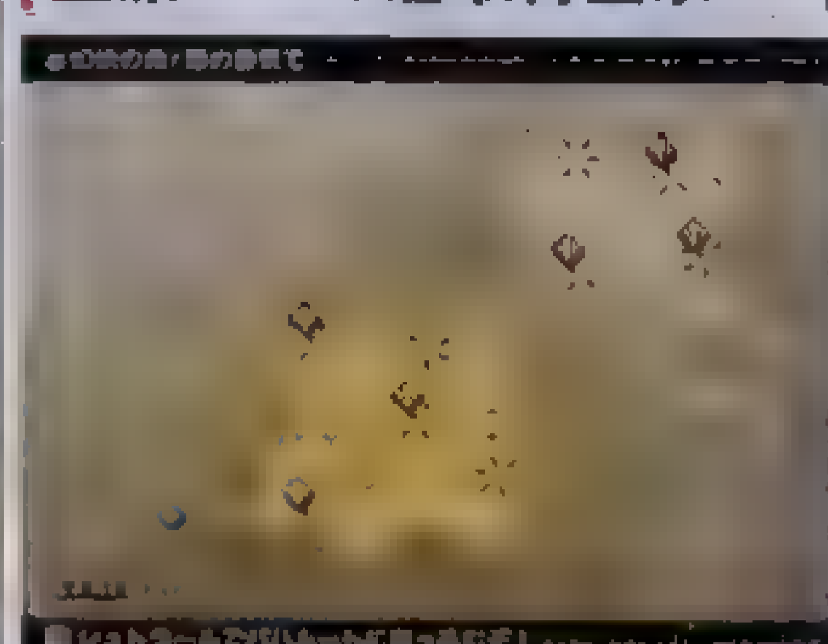
▲フォーマルハウト的所在位置。

フォーマルハウト取得图示2



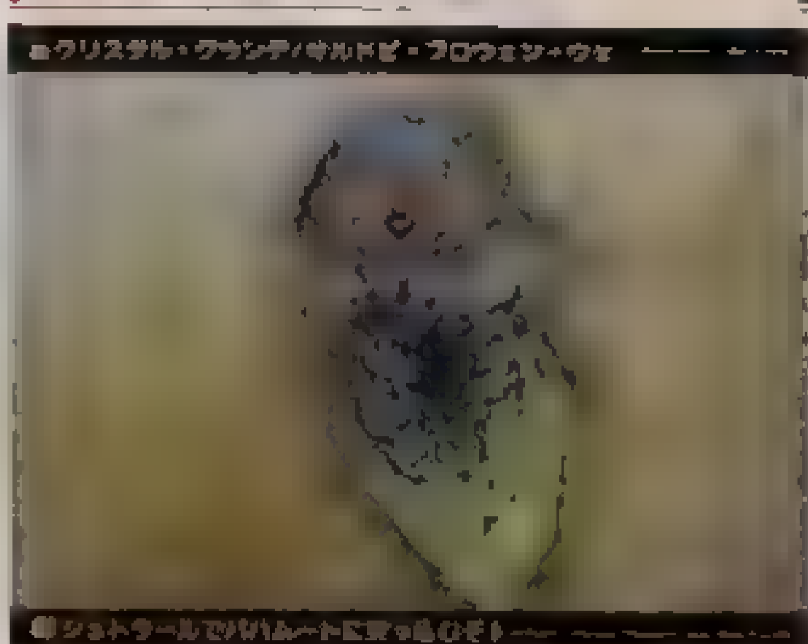
▲フォーマルハウト的所在位置。

血涂られた盾取得图示



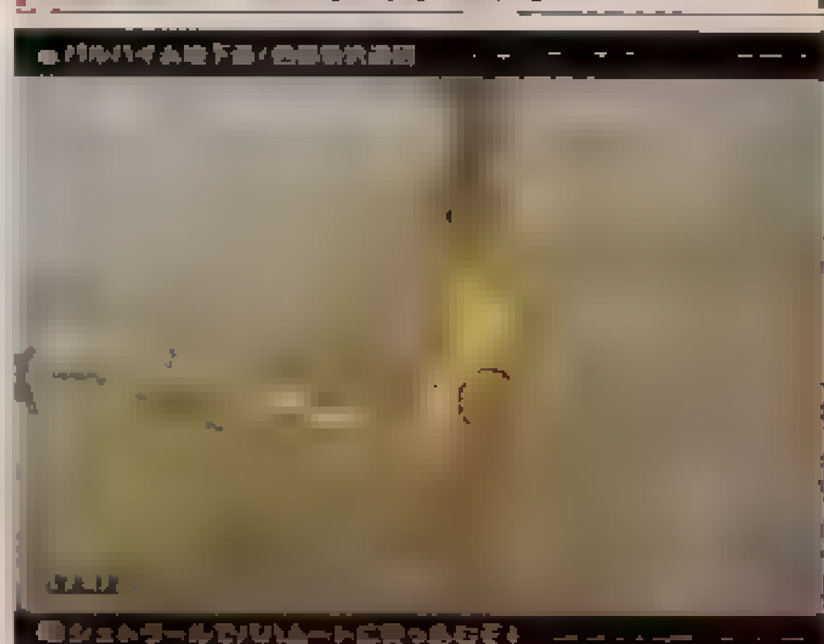
▲血涂られた盾的所在位置。

最强の盾取得图示1



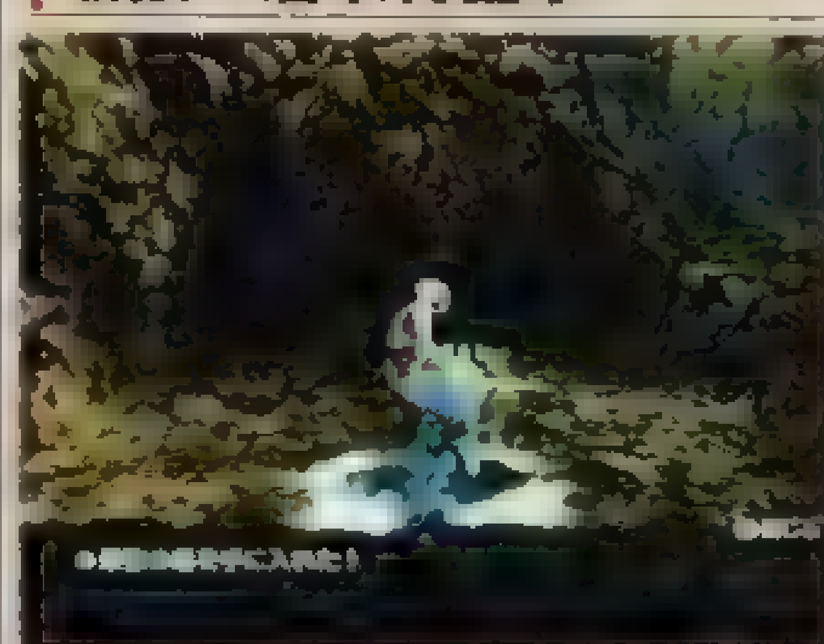
▲最强の盾的所在位置。

最强の盾取得图示2



▲最强の盾的另一个所在位置。

最强の盾取得图示3



▲在这里有一定几率出现两个宝箱。

リボン取得图示



▲同样是在指定的稀有怪物身上获得。

推荐

后期推荐赚钱方法：打完ミリアム遗迹里的巨蟹座召唤兽后，再次传送到召唤兽所在地，会遇到大批骷髅，用高CHAIN可以打出大量修罗の骨，卖价1435元，凑齐99个就能赚14万巨款了。

后期推荐练级方法：在ナブレウス湿原・永远を见下ろす高台有大量骷髅，经验值在1500点左右，而且能力不算太高，不过要注意别被围攻，另外别忘了戴上经验值两倍的饰品。

推荐神兵：在游戏中期便可拿到最强铳フォーマルハウト，只要接到任务"异常发生アンドリオン"就可以去拿了，注意赏金首的能力不弱，等级低的话不要送死，另外附近就有记录点，请善加利用，此武器可反复拿。

文 alfalfa 编 D·S

海纳百川，有容乃大

——展望次世代的Winning eleven

这个春节，实况玩家们过得有点冷清。Konami没有如往年一般笑眯眯地掏出《WE9》的最终版，只将去年上市的《WE9》改为廉价版再销，令人兴味索然。也不奇怪，历经《WE5》到《WE9》的9次“革新”(期间还有“J—League”等微调版本)，“《WE》系列”的更新和发展早已进入瓶颈，往后的改进及宣传，对玩家也不再有轰动效应。故此，何不借2006世界杯的东风，打好《WE10》最后这张牌？——它极有可能成为PS2主机上的《WE》最终版。

系列制作人高冢新吾近日声称，11人对11人的《WE》依旧是他的目标。细心的玩家不难发现，球员视角、网络对战等要素在近几作《WE》中出现，实为热身。未来，玩家在网上报出ID后附带个人擅长的位置、风格，这般热闹情景不难想到。可能有人质疑，谁会愿意守门啊？这恰恰凸现守门员对一支球队的价值，好的门将可能被各个“战队”哄抢，而一支临时拼凑的“乌合之众”，也不排除会有“进一个球后轮换去守门”之类的特殊规则。总之，当我队的11“人”齐心协力击败另一支11个“人”组成的球队，-那种感觉绝非同六星AI闷战或者同个别好友切磋所能比拟。



一 根基——构建物理引擎乃重中之重

美好的22人同场竞技离不开一个更加虚拟现实的游戏引擎，但如何具体落实呢？笔者认为，最先也是最重要的是物理引擎。目前PS2上WE的诸多“不合理”现象、各种“搞笑”截图，大多归结于这一块的薄弱。如果能构建一个血肉丰满的球员，如实反映人体的重心、三程序(施力过程从髋到胸到上肢)、三轨迹(重心、腕关节、踝关节移位)和三轴线(头、胸、髋)等运动理论，门将便不会为削弱挑射而在刚跪倒后立马腾身而起，球员的



急停、转身、变向等也用不着今年快明年慢了，拼抢中的受伤可以做到具体位置具体分析，矮个子更可不必在对高个子表示祝贺时残忍地“戳穿”他的胸膛！

人有了，给个球就能开踢了吧，慢着，中国人讲究天时地利人和，没有天没有地还踢什么球？解决了这个问题，也就为解决Konami每作必改却屡改不佳的长传指出了一条明路。长传本是最基本最简单的进攻方式，也是弱队打强队时更乐意和擅长的进攻选择，在《WE》中，反倒是具备一定水平的玩家才会有意识地运用，而一干菜鸟都是在下底传中时才想起还有圆圈这个键，为什么？长传不实用呗。

目前《WE》的长传仍然近乎于平面坐标轴上的抛物线，缺少速度和弧度的变化，在这方面，Namco的《Football Kingdom》(《足球王国》，以下简称FK)值得Konami好好借鉴。不少玩家能将英格兰的短传渗透玩得出神入化，以至于当他们看到英格兰对阵阿根廷时脚下占不到便宜，便大摇其头，恨不能亲临现场指点指点这帮富翁。须知，一种风格打法的培养和塑造有着多方面的环境因素和条件，特别是气候和场地。在寒冷的国度，球员需在跑动中踢球，这才有了kick & run(开完大脚跟着跑)，到了热带，节省体力更加重要，球员会选择让球代替自己跑；潮湿的气候导致场地湿滑，球重，踢地滚球会很困难，而当场地干燥坚硬时，短传就占了主导。Konami若能在描绘世界各地体育场的同时，加入当地的气候和场地因素(包括英格兰球迷的掌声、意大利球迷的焰火、西班牙球迷的白手绢等噱头)，并使之对比赛产生影响，方不辱“实况”二字。

OK，现在可以将人和皮球结合起来说，在之前完成了对球员和环境的定义后，大多数的技术动作便不仅仅是动作捕捉得到的固定影像。再以长传为例，L1+R1的趟一步球便显得很重要了，没有人可以原地站着将静止的皮球转移上四五十米。惯用脚也不得不被考虑，一名只会右脚的后腰朝左右分球可能效果截然不同，踢过球的人都知道这是球在飞行中的旋转使然。除非你能娴熟地使用右脚外脚背，否则内脚背交右路的长球会保持内旋，接应球员错过第一下停球的时机便追之晚矣——球在落地后会以更快速度窜向底线。长传和射门之间密不可分，很多似传似射的球令守门员非常头痛，可惜《WE》未能将二者紧密联系起来，射出去的球如泼出去的水，即使球速偏慢也无法使本方队员产生主动判定，这一点上又是《FK》领先。《WE7》的雷射、《WE8》的挑射、《WE9》的近角，当某种单一的射门手段成为众口相传的流行用语，我们便更期待次时代《WE》能让皮球展现空气动力学的奥妙。

二 拟真——足球游戏还是游戏足球？

《WE》会不会“真实”得过了头，从而丢失其游戏性？一些玩家心生疑问。笔者认为，与其守着边路through、L1+三角、远射等一招鲜大呼过瘾，倒不如开阔眼界，在更加拟真的物理引擎下尝试更多的流派和打法。试想，在欣赏完一场激烈的比赛后，能在游戏中将其“复盘”，把90分钟的跌宕起伏浓缩成20分钟的精华片断，而不仅仅是抱着“蹂躏”一遍AI的想法，岂不快哉？

从个体来说，球员将真正做出他们力所能及的动作。《WE》中的射门、传球方式相当多样化，但正是这种多样化使得AI经常无法判定何时何地该用何种方式处理，需要大力射门时来一脚垫射，需要背身护球时却在横向拉球，让人哭笑不得。强调细致的操控，使球员能够审时度势、合理运用他们的技术，这是Konami和广大玩家共同的初衷。就整体而言，场上球员的站位举足轻重。现代足球是一项占据和挤压空间的运动，因此区域防守(或区域结合盯人)逐步取代了纯粹的盯人防守。通过赛前部署和L2战术键的应用，我们将对进攻中的宽度和纵深有更深入的了解，同时也要为限制对手利用空间而调整防守体系、明确防守分工。

目前《WE》最主要的渗透方式是短传，事实上只有技术含量较高的球队才能实现这种层层推进。控球方球员的视野和处理球无时无刻不受到防守方站位的影响，这也是为什么后卫最忌讳横传，而中场队员万万不能随意接球转身的原因。在站位良好的情况下，防守一方应具备更强的断抢判定，迫使有球一方难以采用单一方式向前。防线上为何安排大个子？一是对付高球，二是扩大防守面积！此时对攻方来讲，简洁的长传可以跨越守方的重重阻碍，大范围的转移又可以调动对手的防守重心，这是短传无法比拟的优势。WE要鼓励立体化进攻，就要破旧立新。

带球是另一个有趣的话题，很多足球游戏(包括《FK》)做不好这一块，因而难成大器。《WE》算是佼佼者，但改进空间仍然巨大。一方面要让盘带高手们尝到孤胆英雄的快感，感受到脚与球之间的魔力，另一方面也要时刻提醒他们将传球放在第一位，因为球永远跑得比人快。



球场上并不只有22名运动员，裁判自从在《WE8》中"具现化"以来，广受非议。雷耶斯前些日子向我们反映，他宁愿在现实中多挨几下踢也不想在《WE》中玩下去了。有时他明明摆脱了对方的纠缠准备加速，裁判鸣哨了——屏幕左上方没出现黄色小人；有时他获得了单刀机会，对方将他绊倒或推倒，裁判也会吹，并抱歉地告诉他：对方没按圆圈所以不能出牌。荒唐！裁判应当以犯规方动作意图及所获利益为依据进行判罚，而不是我们手柄上的按键！蓄意截停高速带球的对手(尤其是从侧后方)、犯规破坏对手明显的得分良机、前场丢球后马上犯规延缓对手反击——这些"罪证"皆可一一列出并作为出牌证供。有利球和越位等也离不开细致的研究和设定，次世代的裁判应当是更合格的比赛保护者。



三 资料——需要重新梳理的数据库

《WE》每作都在将球员能力不断细化，现在看来颇有些欲速则不达。《WE9》中每名球员有30项能力值和23项特殊能力可选，这对于表现贝克汉姆或许很有帮助，但对于"泰国的贝克汉姆"或者"津巴布韦的贝克汉姆"实在有些多余，其结果只是产生一堆数字垃圾。让我们"返璞归真"，从无到有地分析一下在游戏中表现一名球员需要哪些东西。

首先，球员能力大致可分为战术意识、全面技术、身体素质三类(心理素质在操作类足球游戏中取决于玩家自己的心理状态)。按照足球教练的审核眼光和大多数足球游戏的普遍设置，身体类能力包括了灵敏、柔韧、速度、耐力和力量五大类，技术则由控球、传球、突破、射门、头球、抢截等六类构成，合计11项。《FK》在这11项的基础上进行了改动，如将传球分为"传球角度"和"视野宽度"，技术意识两不误。《WE》的问题在于定义概括性不足，需不时添加新的项目充实自己，回首已是肥胖身(加够了自己也变得臃肿)。像射门力量和长传速度，FK统一归为"脚头"；弹跳和头球，FK称为"空战高度"和"空战精度"，乍一看无甚区别，但后者更贴近足球场上的实时状况(连守门员也包括进去)。还有射门精度，正因为定义狭窄才要增设射门技术一项，FK用"决定力"(即最后一击能力)这样一个已经被普遍接受的概念便轻松打破一些条条框框(如中场的射门准星普遍比前锋低一个档次，实则未必)。部分差别明确的能力完全可以用ABCDE的等级形式来表现，如耐力、非惯用脚等。拉丁球员当然不比盎格鲁撒克逊人能跑，40岁的谢林汉能和18岁的诺布尔同场竞技？——一句话，职业球员需要的是"比赛体能"而不是跑圈。



战术意识须另起一行，它包括位置感、判断力、配合能力、观察能力等因素，不夸张地说，高水平的球员用脑踢球，而在游戏中，大多取决于玩家自己有没有这个意识，AI只能对非玩家操作的本方队友的跑位进行修正。《WE9》的30项能力中，只有进攻意识、防守意识、进攻积极性和连携(即配合能力)四项有关意识，前三项之间的关系并不明晰，连携更加可有可无(亨利确实和皮雷相得益彰，可谁说他和齐达内之间就默契更高？)。《FK》令人眼前一亮，它将各人拿球时的三种选择(带、传、射)以百分比形式划分，正如罗比尼奥和齐达内都是盘球大师但绝不会用一个脑袋思考。"谋略"这项能力值(中国国家队的全体同仁们不幸落入了最低档D……)又区分了皮尔洛和加图索。此外，跑位的定义是：攻击积极性、守备积极性、守备力。合乎情理，不是吗？进攻相关的数值已经足够多了，我们更想看到参与防守的队员的个性，比如里奥费迪南就是守备力极高而守备积极性平平的典型，乔科尔的"守备力"可能还是老样子，但他的"守备积极性"大有提高，这对于本队的攻守平衡帮助极大。

看到这里，你是否觉得《WE》的那23个特殊能力也能一笔勾销了？"司令塔"、"后防统帅"……它们的存在意义毋庸置疑转趋弱化了。《FK》中球员位置分30种，光前锋就有射手、柱式中锋、游动前锋、影子前锋和"9号半"，囊括了所属位置和风格作用。球员的个性化，还可以在招牌动作上得到体现。可否设想一下，奥科查的三下R2为右脚拉球左脚跨绕，考雷斯马的R2射门能打出外脚背弧线，里瓦尔多则有他刁钻的弹地射门……

在深度上从粗放转向集约，在广度上则精益求精。《踢球者》特派员安藤正纯嘲笑世界杯对手克罗地亚的电视台，将中泽佑二当作前锋来介绍，那么，我们也需要Konami在中下游球队上多下功夫，还我们一个更本色的佩尼亚(赫塔菲)、塞纳(比利亚雷亚尔)、法耶(博尔顿)、阿尔米隆(恩波利)……

最后简单谈谈球队设置。现今《WE》的AI是以星级而非队伍的立场来思考，连利用本队优势兵力都不懂，更别说战术套路了。反观《FK》，简简单单把所有球队划分为速攻型、控球型、长传型和边路型，玩家能明显地感到和自己对阵的是意大利、巴西、英格兰还是荷兰。在防守愈加严密的今天，定位球配合成了不少教练的制胜法宝，《WE》就这点而言落伍已久。《WE9》更是出现了中后卫死守半场、拒绝角球上前争顶的一幕，更别提什么负责一拨一射的拨球队员按住L1可以原地罚出弧线球。角球交到外围打凌空？任意球开后点？还是让Konami解决好长传和跑位再说吧。

四 未来——审视对手和总结展望

EA，这个第三方软件商中的巨无霸依旧横刀立马，断无不赚世界第一运动的钱之理。因此，《WE》依旧要在对《FIFA》的追赶中前进。采访阿根廷新星阿圭罗时，我们意外地看到他正兴致勃勃地玩着《PES》(《WE》的欧版名称)。是的，《PES》的影响力在扩大，但这只是开始，球队授权仍是Konami的一大硬伤。在和一些国外球迷的交流中得知，他们更倾向于PC版的《PES》，仅仅是因为可以更方便地使用网上制作的存档和补丁。

笔者文中多次提到《Football Kingdom》，这款只以低价发售过的trial version(试验版)游戏确实值得一试，它包含了很多新的理念、好的构想，比如free run & free pass，这样的尝试在已经铸成金字招牌并有销量压力的《WE》身上是很难看到的。Namco已经公布了一款次时代足球游戏——在X360上推出的《Love-FOOTBALL 蓝衣战士们的轨迹》，只能以球员视角进行游戏，说明它还不是次时代《WE》的直接对手，可想到高家新吾的话，你会惊奇地发现Namco的东东居然又在某一方面领先了《WE》一步，Namco将《Football Kingdom》和《LoveFOOTBALL》有机结合之日，便可能是《WE》的劲敌出现之时！

足球之外，SEGA的"《NBA2k》系列"、SCE的"《GT》系列"、甚至小岛秀夫的"《MGS》系列"等作品中都包含着日本游戏人的一种精神——不断追求拟真的精神。可能它们会失去一部分浅尝辄止的Light User，但对于真正爱好这个领域的玩家来说，它们是真正的精品。因此，PS2的倒计时作品也好，次时代的新里程碑也罢，都不妨碍我们大喊一声：We love this game!



最终幻想XII	Square Enix	RPG
FINAL FANTASY XII	2006年3月16日	日元
无对应周边		对应玩家年龄 全年龄

PS2

文 邪魔天使

小说回廊

从来没有哪一款游戏的剧情让我写起来有这次这样激动过，它让人兴奋，甚至让我在写的时候手都在发抖，总觉得有一股无形的动力驱使着我去完成它。游戏中有许多情节的断层，这对写作上带来了不小的难度，但这也增加了写作的灵活性和可扩展性。不知道下一个让我有这样的感觉的游戏会是哪款，不会真的是《最终幻想XIII》吧？另外，关于游戏中的主要人物介绍以及人物关系，大家可参考本期附赠的《伊瓦利斯风情录》，两者结合着看大家对整个游戏了解得也就更加透彻。

本次主要登场人物介绍

巴修



达尔玛斯卡王国将军，勇猛果敢，取得多次战斗的胜利，人民中的英雄，年轻人所崇拜的偶像。与其他贵族出身的将军不同，巴修是平民出身，所以在民众中有着极高的人气。但是，在达尔玛斯卡王国与阿尔克迪斯帝国进行和平谈判的仪式中暗杀了达尔玛斯卡国王拉米纳斯，最后作为叛逆者被捕。

雷克斯



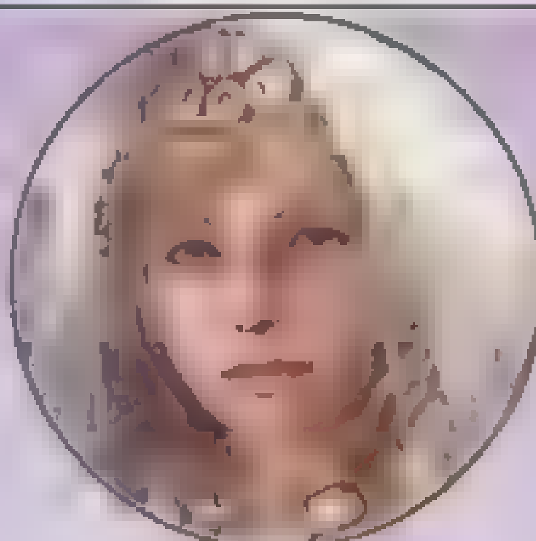
出生在达尔玛斯卡王国某小镇的少年，梵的哥哥。性格沉着冷静，非常热爱自己的祖国与家庭，是一个优秀的少年。

拉米纳斯



达尔玛斯卡王国的国王，在达尔玛斯卡王国与阿尔克迪斯帝国进行和平谈判的仪式中被暗杀。

艾雪



达尔玛斯卡王国的第一公主，王国的惟一继承人，与纳布拉迪亚王子拉斯拉结为夫妇。但是，拉斯拉在纳尔比娜要塞的战斗中战死，艾雪也成为了一名未亡人。

拉斯拉



纳布拉迪亚王国王子，达尔玛斯卡王国公主艾雪的丈夫。在阿尔克迪斯帝国灭亡纳布拉迪亚王国后与将军巴修一起前往边境要塞纳尔比娜与帝国军作战，但不幸中箭身亡。

FINAL FANTASY XII

ファイナルファンタジーXII

剑持于战士之手
石拥于战士胸前
将逝去之记忆凝刻于剑
锻造之技赋予石间，
一切之一切
自剑起始
以石继延

英勇的王
神之意志的继承者
纵使你有坚定的信念
也摆脱不了命运的束缚
勇敢的人类
混沌的宿主
被时代翻弄之物
你们可知道自己的宿命？

被众神操纵的扯线木偶
你们不需要有自己的思想
如果你们想挣脱束缚
只会落得粉碎碎骨
伊瓦利斯啊
这个众神所创造的伊甸园
现在已陷入纷乱的战争
人类啊
请铭记
历史是由你们去创造的
斩断身上的丝线
跌落尘世
命运在你们自己的手上
无需听从旁观者的只言片语

现在，来书写自己的故事吧……

序 章

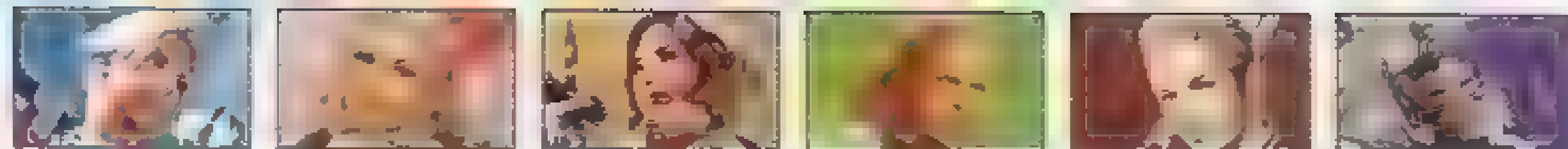
“你这是什么意思？”那个苍老的声音让我感到非常不快，我知道我有些冒犯了他，但他的怒吼却让我觉得他有失常态。

“你知道你刚才所说的话是多么不敬么？”很显然，那位长者对我的反问相当不满。的确，对于他而言，我是有些年轻了，但*年轻并不代表我无知*。

“把破魔石的技术教给人类，你是不是有些疯了？”另一个深沉的中年声音说道，“破魔石只赐予那些我们所选中的人，你把破魔石的秘密告诉人类是在逆天行事！”

“我明白了，请原谅我的无礼，我也对我刚才的言行请求诸位的宽恕。”我这样说着，但我知道我的语气却丝毫没有悔改的意思，“请宽恕





我的无知，我觉得现在我需要的是一次冥想，请恕我先行告退。”

说着这样拗口的话，我将我的身影消失在那白色的议会坛，我很清楚，再和他们争执下去也是白搭，与其这样不如独处来得清净。

回到我的房间，桌上摆着的正是一颗暗金色的破魔石。我仔细打量着这颗神奇的石头，不禁觉得造物的神奇，这样一块小小的石头却蕴藏着能够破坏一切的力量，那帮死板的家伙一定是害怕人类拥有了它的力量与他们作对吧。这帮家伙总是说人类的历史应当由他们来决定，人类的命运应当由他们来掌握。唉，真可怜。可怜？我对刚才我想到的这个词汇有些惊讶。可怜？*可怜的是人类，还是他们呢？*想到这里，我忽然笑了起来。

人类的坚韧性的确有些不可思议，无论是经过多么严酷的天灾还是疯狂的战争，他们总能顽强地活下来。若干年前那个叫兰斯沃尔的男人从我们这里得到了破魔石，但他却一次都没有使用过石头的力量。人类就是如此让人出乎意料，我真是越来越对他们感兴趣了。

那么，*让人类知道破魔石并掌握它的制造技术会怎样呢？*

那么，让人类摆脱那帮家伙的束缚，让自己去创造自己的历史会怎么样呢？

这个让那帮老人视为不敬的想法再次出现在我的脑海中，我觉得我从未像此刻一样充满了激情，身体上散发出的七彩光芒便是我兴奋莫名的最佳凭证。

“维内斯……”一个温柔的声音打断了我的思绪。





“西尔维。”我转过身去，轻呼了一声来者的名字，他是惟一和我有比较深的来往的人，也是那帮家伙中惟一与我有话题的人。天生善良的性格让他自以为是地认为此时的我一定很失意，一个人在生闷气，但显然，他想错了。我想，如果他知道我脑子里那个疯狂想法的话一定会吓得跌入另一个空间。不过此时我并不会表露我的内心，我装出一副落寞的神情，让他尽情表露着自己的好心肠。

“西尔维，我的朋友。”我尽量让自己显得很真诚，而且实际效果也还让我很满意，我几乎要笑出来了，对自己有如此好的表演天赋感到很是得意。

“西尔维，我的挚友。”我再次说道，“你知道我那直来直去的坏性格，今天真让我羞愧死了。也许我还是太年轻了，还不能担当起如此重大的责任，我对我今天所说的话感到非常抱歉。”

“不，维内斯，我的好友。其实你不必自责，试问孰能无过呢？你我都还有许多东西要去学，有的东西是命中注定的，如果我们非要去改变它反而有可能带来不好的结果。”

不好的结果？哼，见鬼去吧。我在心中啐了一口。

“我的好友。”我尽量以严肃的语气地对西尔维说道，“对于破魔石我还有许多要学习的，你知道我还年轻，还有许多不明白的地方。我有许多问题想问你，如果方便的话能否告诉我呢？”

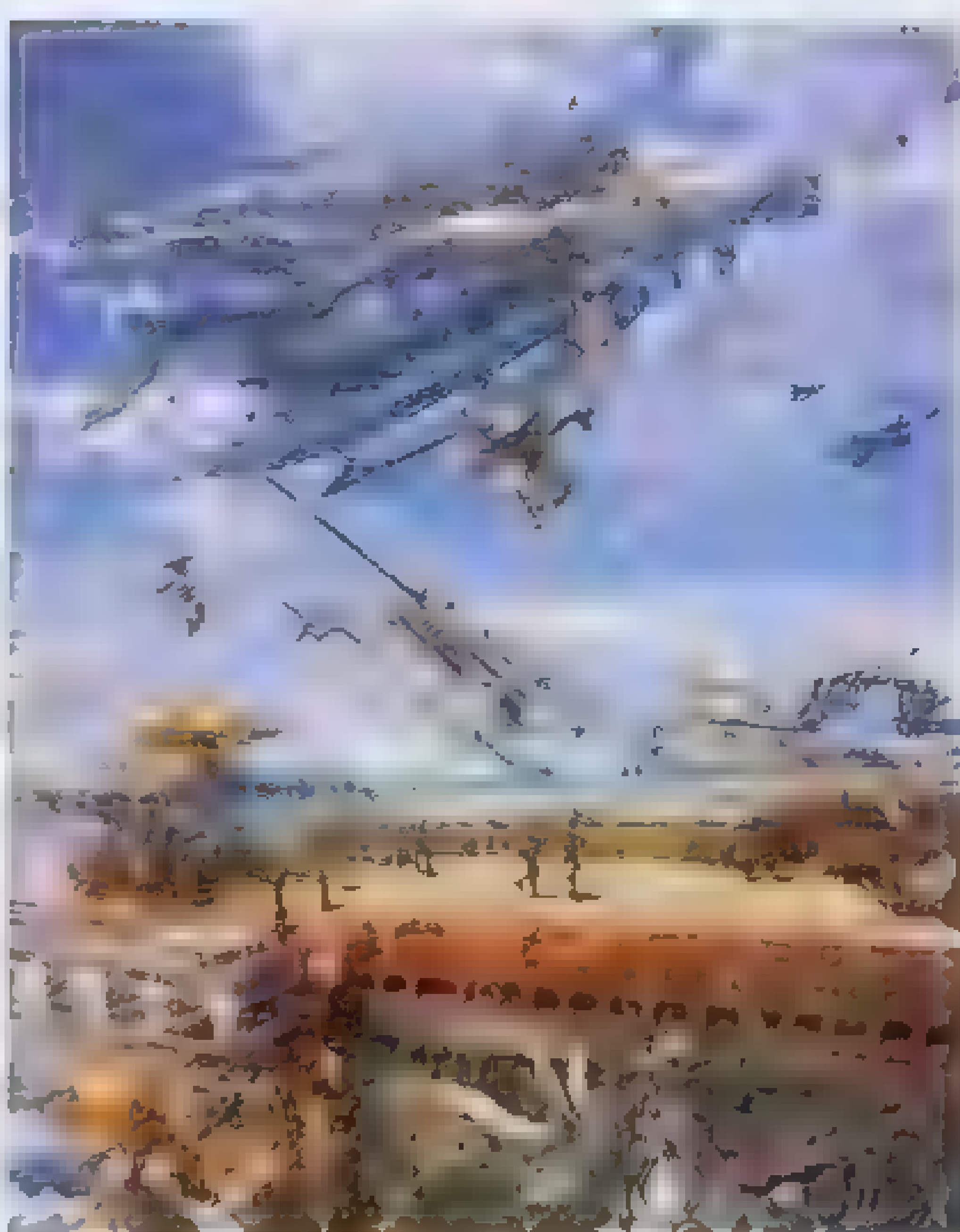
“请不要那么说，知识并不专属于任何人，我们应当分享它。来，让我们看看有什么不明白的地方。”

对于我而言这是个难得的机会，我将我的疑惑告诉了西尔维，年长者很耐心地听着我所提出的问题，在一些不妥的地方进行了修正，并告诉了我一些更为悠久的知识。我仔细倾听着他的讲解，并将那些古代知识默默地记了下来，我对我的记忆力很有信心，在这个提出问题纠正错误的过程中我知晓了更多的知识。在西尔维离开时我真诚地向他道谢，也许他还不知道他所做的将会带来什么样的后果。当然，我也不知道，毕竟我不是预言者，我只知道我的做法并没有错。第二天我没留下任何讯息就离开了，真想看看当那帮老家伙知道了我不辞而别的时候惊慌失措的样子，一想到这我不禁得意地笑了起来。

不久后，我第一次来到下面的这个世界。伊瓦利斯比我想像中的还要美丽，虽然我对于这片大地已经是了如指掌，但当亲自置身于这个环境时，我依然会由衷地感叹造物主的鬼斧神工。各个种族共处于这块大陆，虽然之间有些摩擦，但还算安稳。人类是我最喜欢的种族，他们聪明，他们贪婪，他们是最复杂的矛盾综合体。他们的命运被别人所控制。

现在，就让我去解救他们吧。不，应该是让他们自己去解救自己，这样说也许更合适一些。

我边思索着边寻找着合适的人选，很快，我找到了。那是一个堆满了试管容器的研究室，研究室的设备收拾得很整齐，一个成熟而极具魅力的中年男性人类正伏案写着他的论文。他没有我见到的那些一天到晚埋头研究的学者那样邋遢的样子，尽管他也是名学者。他的衣着很干净，头发也梳得很整齐。我正要显身，但他似乎已经察觉到了我的存在。



“请问是哪位朋友造访呢？”男人的声音低沉而富有磁性，我不禁赞叹他的敏锐，从而也增加了我选中他的决心。

我渐渐显出了我的身影，对于普通人而言我的身体当然是相当特别的，准确地说我并没有身体，只是一个虚无缥缈的存在。当我出现在他的面前时他吃了一惊，但很快就恢复了平静，这反倒让我有些惊讶，但我从他银丝眼镜下的那双睿智的瞳孔中找到了答案。这并不是个普通的人类，他对知识有着超乎常人的渴望，甚至有些……贪婪。对，贪婪，这是人类的共性。

“你好，我叫维内斯，很高兴见到你。”我很有礼貌地向他自我介绍。

“我也很高兴见到你，那么……请问你有何贵干呢？”男人优雅地扶了一下眼镜，摸着下颚修整得很整齐的胡茬饶有兴趣地看着我。

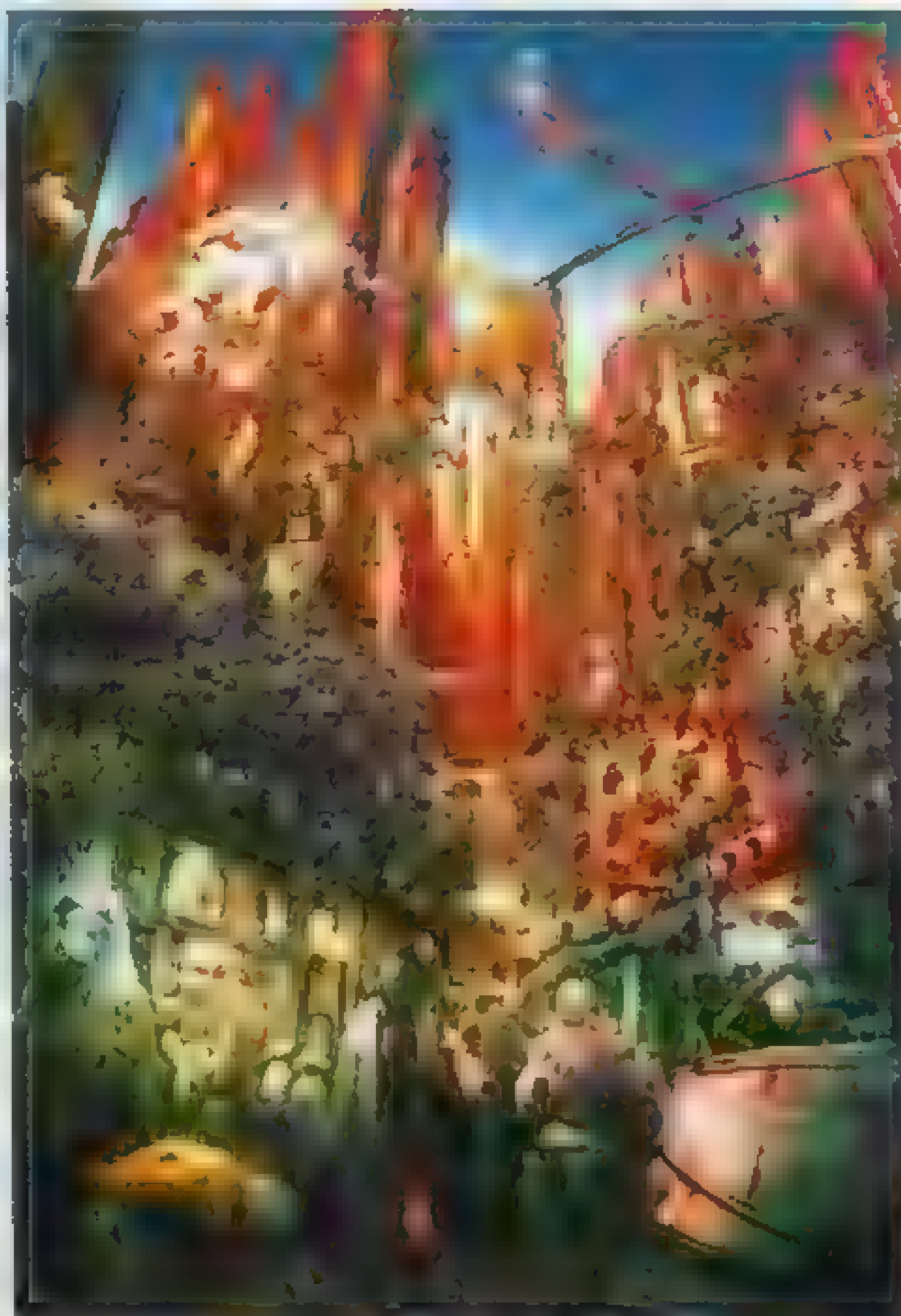
“我来告诉你如何摆脱命运的方法，朋友。”我笑了一下，但我知道，那个人类是不会看出我的笑容的。男人的眉毛上扬了一下，瞳孔中的光彩更加刺眼了。此时此刻我也无比激动，我的身体散发着七彩的光彩，我知道，我并没有找错人。

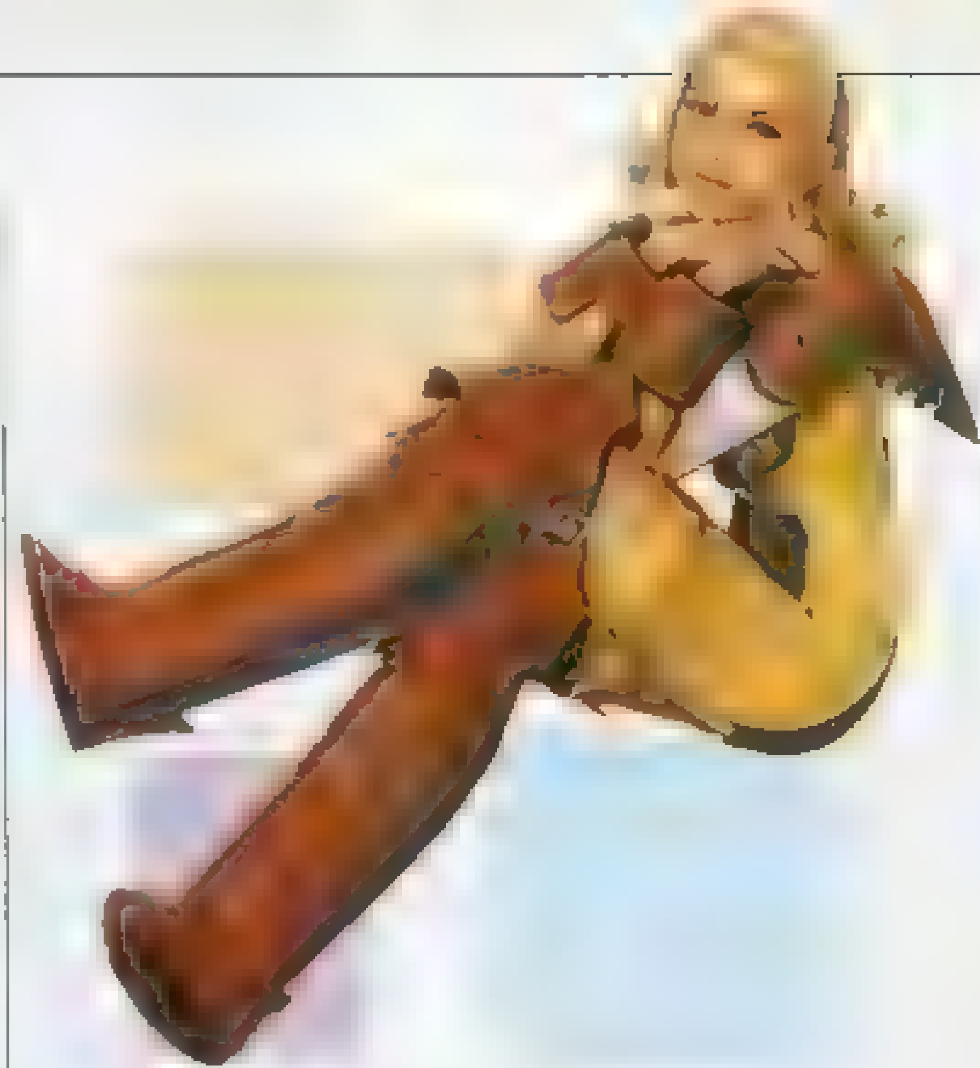
第一章 婚礼

赞美女神
当您圣洁的光芒照耀我们时
如同天上的甘露落入凡间
您是纯洁的化身
吾等低贱之民
祈求您的祝福
伊瓦利斯的大地因您而荣耀
纵使嗜血的狂徒
在您面前也会放下手中的兵刃
请求您的宽恕
您的高洁、善良指引着我们
无论疾苦病痛
您总会为我们指出正确的方向
法拉姆

达尔玛斯卡，霸王兰斯沃尔所建立的国度，由于地处大陆板块间的交界地带，自然也成为了商业交流的中心，当然，同时也成为了那些争夺大陆霸权的国家所窥视的宝地。霸王的后裔在片大地上繁衍生息，他们是这片大地的统治者。由于地处交界地，各个种族在这个国家随处可见。无论是身材高挑的维埃拉族，还是娇小可爱的莫古利族，各种族在这片国度似乎找到了一丝平衡。

旧瓦伦迪亚历706年，达尔玛斯卡王国。自从与邻国纳布拉迪亚建立同盟国以来，这一天是它最高兴的日子。作为同盟的标志，达尔玛斯卡王国的公主艾雪将迎来她17岁的生日，而就在这不久之后她又将迎来她人生最重要的日子——与纳布迪斯王子拉斯拉结为夫妇。现在的达尔玛斯卡王国沉浸在一片欢声笑语之中，人们争相谈论着公主的美貌以及她的未来夫婿。传说这位





拉斯拉王子有着女神的眷顾，生着一副俊秀的相貌，他的英勇也为两国的人民交相称赞，人们为这对金童玉女献上最美好的祝福，王国内也少有的如此忙碌。各地的人们慕名而来，希望能目睹公主那国色天香的美貌，少女们也想看看那位王子到底是何方神圣，就连一些少妇也有些心动了。

在达尔玛斯卡与纳布拉迪亚交界的一个小镇，这里也是一片喜气洋洋的氛围，为了庆祝自己国家的公主出嫁，人们都纷纷装点着自己的屋子，准备着晚上的狂欢，以示对公主的祝福。

"雷克斯，去帮你父亲到市场挑一些上等的水晶，今天我们要把屋子布置得漂漂亮亮的。"母亲一边打理着手中的花瓶一边对着屋子里的儿子叫道。

"知道了。"雷克斯从屋子里走了出来，调整了一下腰间的挎包，用手顺了一下有些长长的银发。雷克斯是一个开朗的少年，但对于他而言，17岁的年纪已经不是一个在外面到处乱逛贪玩的年纪，他的脸上有着这个年纪的孩子少有的稳重与成熟。

"梵呢？"母亲问道。

"不清楚，刚才我看见隔壁的潘妮罗来找他，估计他们又到哪里去玩了吧。"

母亲叹了一口气，对于这个调皮的小儿子她也是无可奈何，虽然只比雷克斯相差两岁，但完全没有雷克斯那种认真踏实的作风，一天到晚只知道玩。

"放心吧，有潘妮罗在，那小子不会有什么事。真怪，明明潘妮罗比他还小一岁，但每次我看潘妮罗都像是个姐姐一样教训他。"雷克斯笑着说道，露出两排整齐洁白的牙齿，他就是具有那种魅力的家伙，难怪每个与他有来往的人都交口称赞他的优秀，以至于附近有好几家人都暗自打定主意将来要将自己的女儿嫁给他。

"母亲，我想到王都的市场看看，那里应该有更好的水晶，顺便我也想看看花车游行的盛况，不过这样估计我要到后天下午才能回来了。"雷克斯诚实地向自己的母亲说出了自己的想法，母亲点了点头答应了儿子的请求。

"对了，如果见到梵就叫他赶紧回来，家里还有一堆事要做呢。"母亲补充了一句，她知道那个调皮的小儿子非常听这个哥哥的话，如果是雷克斯的命令他一定会乖乖地回来的。

雷克斯应了一声，再次检查了一下包里的金币和随身所带的食物与水，顺便从门口的筐子里拿了几把陆行鸟最爱吃的野菜。雷克斯来到鸟棚，从里面牵出一只雌性陆行鸟，这只陆行鸟有着一身顺滑艳丽的金色羽毛，从鸟喙那深褐色的颜色来看已经是一只成年鸟了。

"缇娅，我们要走咯。"雷克斯轻抚了几下陆行鸟的头，将鸟鞍绑在了它的身上，缇娅眯起了眼睛享受着主人的爱抚。爱抚了缇娅一阵之后，雷克斯轻盈地跨上鸟鞍，喂了一把野菜，小声地在它耳旁轻语了几句，只见那只陆行鸟高亢地鸣叫了一声如箭一般冲了出去。

"梵……"

"嘘……"少年将食指放在嘴唇上示意身边的少女不要出声，他将身旁的南瓜再整理了一下，让自己和少女尽量不暴露在外面。

"小声点，别让车夫听见。"少女压低了声音对少女说道，他那褐色的眼睛不停地环视四周，观察周围是否有什么异样的情况。

"我觉得我们真像是做贼。"少女嘟起她的樱桃小嘴瞪了少年一眼。

"嘿嘿，没办法，到底是谁吵着说要去看公主的婚礼的。"少年坏笑了一声，看了一眼少女，少女哼了一声歪过头去没再理他。

这个少年就是雷克斯那个调皮的弟弟梵。玩是他的天性，反正上面有个懂事、诚实、优秀的老哥，他也落得轻松自在。不过一提起他的哥哥他总是很自豪地告诉人家自己的哥哥有多么多么厉害，比如可以单人杀死一头野猪啊之类的。身旁那个生闷气的少女是他青梅竹马的好友潘妮罗了，也是个喜欢热闹的小家伙。这两个人待在一起没少出过事。镇上的大叔阿姨总是说，只要看到梵和潘妮罗在一起那定会有什么事发生，虽然绝大多数的事都是梵惹出来的，但每次都是潘妮罗给他擦屁股。今天公主的婚礼他是说什么都要去看的，而听到潘妮罗也要去他更是高兴，但为了不被家人发现他只得躲在一架运蔬菜的鸟车上(伊瓦利斯的世界用于拖车的动物不是马，而是陆行鸟)。这车上的蔬菜都是为宴会准备的，堆得像一座小山，他和潘妮罗躲在里面还真安全。

"喂，你说公主长什么模样？"见没什么危险，梵那颗提到半空的心也稍稍安定了下来，像他那样活泼的人不说话会把他憋死，反正闲着也是闲着，不如聊聊天来得快活。

"我怎么知道。"潘妮罗没好气地回了一句，整理一下她那有些弄乱的头发。潘妮罗的头发是天生的亮金色，镇上每个人见了都无不称赞，扎了两个小辫子更显得她的可爱。

"我说公主一定很漂亮，起码比眼前这个黄毛丫头漂亮得多。"梵加重了"黄毛"两个字，逗她这个好友是他的一大乐趣，所以抓住机会就一定不会放过。

"你……"潘妮罗正想大骂，但忽然想到如果这样岂不暴露了行踪，只得硬生生将话吞了下去，由于恼火的缘故她的脸涨得通红，一副要吃人的样子盯住梵。而梵捂住肚子在那里闷笑，他也不好笑出声来，因为笑得肚子都疼了，他只得靠在南瓜堆上喘着粗气。

"呀！"忽然鸟车似乎是撞到了一块石头弹了起来，潘妮罗一下子被弹到了梵的身上。虽然她只有14岁，但出落得已经是一个亭亭玉立的少女，这一摔让她已经发育的胸部正好压在了梵的脸。时间仿佛停止了一样，两人就这样保持同一个动作僵硬了一分钟。

"啪！"潘妮罗一耳光扇在了梵的脸上，她飞快地捂住胸部退到一边，双颊绯红地瞪着梵。梵摸了一下被打得发烫的脸，一时间也不知道说什么才好。这时他才发现，虽然两人从小一起玩到大，但之前一直都没怎么注意，以前那个跟自己一起疯疯癫癫的潘妮罗现在已经是一个少女了。就这样，一陆上两人谁都没理谁，直到鸟车进入拉巴纳斯塔城他们才发现要赶紧逃下车。

喧闹的王都很快就让两人忘记了刚才的不快，他们将自己融入到那片欢庆的海洋之中。小贩的叫卖、穿梭于人群中的高挑优雅的维埃拉族、演奏着各种乐器的莫古利，王都已经被公主的婚礼渲染得热闹非凡。

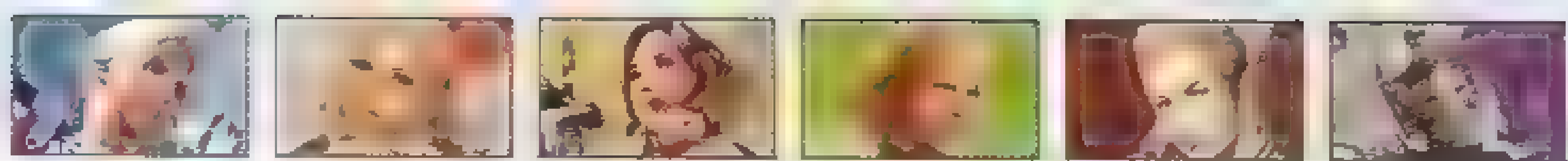
"公主殿下，今天您真是漂亮极了，想必女神看到了都会嫉妒死的吧。"望着镜子里那张俏脸，侍女赞道。

"无礼，怎么能对女神不敬。"艾雪故作生气地对侍女喝道，但心中却是美滋滋的。一想到今天就要嫁作人妻，艾雪不禁有些紧张，但当她想到拉斯拉时却又无比的期待。自从她第一次见到拉斯拉时，她就被这个英俊潇洒，风度与内涵兼备的男性所吸引了。他的谈吐继风趣但却不失温柔，知识渊博却从不卖弄。虽说两人结婚带有一点政治的味道，但艾雪却心甘情愿，她心仪于那个男人，愿意永远陪在他的身边。不管两人的婚姻是因为两国同盟也好还是出于对抗帝国，艾雪知道，她喜欢那个男人。

"公主殿下，您的脸怎么红了？"

"啊！"侍女的提醒将艾雪从回





味中惊醒，她瞟了一眼镜子，发现自己的脸已经通红，看来自己的窘样已经被侍女们看得彻彻底底了，“无礼的家伙，看来平时是少教训你们了。”

侍女们咯咯地笑着，她们知道公主的性格善良，虽然嘴上说得厉害，但从不会打罚她们。

“请宽恕我们的无礼，就让我们将公主您打扮成世上最美的女人来为我们的无礼赎罪吧。”侍女们向艾雪行了一个礼立刻开始忙碌起来，她们收起了刚才的玩笑，全身心地投入到装扮中，她们要让艾雪成为世上最美的新娘，让世人知道公主的美貌是独一无二的。

“拉斯拉殿下驾到！”就在侍女们刚整理完最后一组裙边时，门外的守卫就高呼了起来。

“殿下。”一名老年侍女站到艾雪的面前，“自从小时候起我就开始照顾殿下，没想到在我有生之年能亲眼见到殿下出嫁。从今天开始殿下就是一名妻子了，请殿下以后多多照顾自己，您的幸福就是我们的幸福。”



“谢谢。”艾雪深情地拥抱着那位侍女，“修兹夫人，我的母亲去世得很早，你从小就照顾我，我希望今天能得到你的祝福。”

“殿下……”

“我能得到你的祝福吗？”艾雪看着修兹夫人再次问道。修兹夫人用颤抖的双手抱住艾雪，在她的双颊上各亲吻了一下，然后轻轻捧起艾雪的双手，再次亲吻了一下。

“谢谢。”艾雪回吻了一下修兹夫人的双手，示意侍女们将门打开。她深深地吸了一口气，准备迎接这命运的时刻。

两名侍女缓缓地拉开了门，那个像天使一样的男人出现在了艾雪的面前。今天他穿着一件象牙白的盔甲，盔甲的装饰并不多，只有边缘的金色体现出这个人的身分非凡，身后的披风更显出他的潇洒。拉斯拉慢慢走到艾雪面前，单膝跪下。

“赞美女神，请问我的公主，能将您的手交给我吗？”拉斯拉优雅地伸出右手。艾雪忽然觉得一股暖流冲到脑子里，她激动得差点流下眼泪。她点了点头，将左手轻放在那只结实的手上。拉斯拉深情地望着艾雪站了起来，两人并肩走出了房间。侍女们这时开始吟唱赞美女神的圣歌，祝福着眼前这对新人。

当花车出现在人们面前时，人群爆发出热烈的掌声，他们欢呼着，高喊着公主与王子的名字。有的人跪下来亲吻着大理石的地面，祈求大地母神的祝福；有的人紧闭双目，默默祷告；而更多的人则是向花车扔出花束与彩带，有的人甚至从屋里探出身子向外面抛撒着花瓣。游行队伍的前方是由莫古利组成的乐队，在领队的指挥下，他们吹响了祝福的号角。彩车是由四只有着名贵血统的陆行鸟拉着，它们高傲地将头高高抬起，金色的羽毛在阳光下闪闪发亮。拉斯拉握住艾雪的手，他们向人们挥手致意，偶尔间彼此对视一笑，体验那一瞬的幸福。

彩车驶到王城那大理石的阶梯前停了下来，拉斯拉将艾雪扶下车，两人并肩缓缓走上那高高的台阶。台阶的尽头是艾雪的父亲，伟大的纳布拉迪亚国王拉米纳斯，他正微笑着看着这对年轻男女，当拉斯拉与艾雪走到拉米纳斯面前时停了下来。

“以伟大的圣父之名，我宣布你们两人结为夫妻，众神的祝福将永远伴随你们，法拉姆。”老国王洪亮的声音宣布着这对佳人的结合。拉斯拉深情地望着艾雪，两人拥抱在一起四唇相触，此时广场上响起了比刚才更响亮的掌声与祝福声，舞者的舞蹈更加奔放，赞美的号角声更加高亢。

“哇！太棒了！”虽然距离公主与王子的距离很远，但对于能亲自参加这样神圣而盛大的仪式潘妮罗已经非常高兴了。

“嘿嘿，是不是你也梦想着能像这样嫁出去。”梵没好心地取笑道。

“去！我嫁谁也不会嫁给你！”潘妮罗娇嗔了一声，向梵吐了吐舌头。

“哼，娶谁也不会娶你。哎哟！”梵反唇相讥，但招来的结果自然是潘妮罗的“无敌神爪”，掐住梵腰上的软处，再来一个三百六十度回转，这可是潘妮罗的拿手好戏。

“咦，小梵，你怎么在这里？”一个熟悉的声音传来，虽然不大，却让梵吃惊不小。



“哥哥！”当梵转过身时发现一个熟悉的身影站在自己面前。梵暗暗叫苦，这下偷懒被抓个正着，回去一定少不了老妈的臭骂。

“放心好了，我不会和母亲说的。我就说我半路看到你和潘妮罗，然后叫你们一起到王都采购水晶。”雷克斯一眼就看穿了梵的心思，而梵听到哥哥这么一说高兴得跳起来。

“我就知道哥哥最好了，现在干什么？对了，水晶水晶！”梵催促着，就像是他是带头的一样，雷克斯和潘妮罗对看了一眼，无奈地耸了耸肩。

沉浸于喜悦的人们狂欢到了深夜，艾雪御下了婚纱换上了一套鹅黄色的薄纱袍子静静地坐在新房。她不时摆弄着房间里的水晶，局促不安地等待着自己的丈夫。

听着外面那越来越近的脚步声，坐在床上的艾雪轻轻咬着自己的下唇，紧张得已经有些喘不过气来了。她知道自己终将迎来这个时刻，虽然羞涩，但实际上更多的还是期待。不过即使如此，此时的她依然无法令自己的心情平静下来。

那是一个怎样的时刻呢？那种感觉会是怎样的呢？我……会像她们说的那样变得截然不同呢？

门外的脚步声停了下来。一秒钟后，大门慢慢地被打开了。

艾雪抬头望向走进来的那个身着象牙白铠甲，正微笑着看着自己的男子。不知为何，在那一瞬间，她心中的不安与害怕忽然间一扫而空。艾雪轻轻闭上了眼睛，她知道，自己生命中最重要的时刻即将来临。

“公主殿下。”拉斯拉的身上没有一丝酒气，倒是有一股淡淡的熏香的味道。

“你还叫我公主？”艾雪边帮拉斯拉取下那套盔甲边笑着说道。

“哦，对，真对不起，我换还一时改不了口呢。”拉斯拉不好意思地笑了一下，取下了身后的披风。盔甲下拉斯拉只穿了一件白色的紧身衬衣，丝绸那光滑的质地将他健美的体魄尽显无遗。拉斯拉有着一副如雕塑一样的完美身材，他身上既有少年的活力也有着成熟男人的气质。

“你今天真漂亮。”拉斯拉托起艾雪的下巴赞道，被丈夫称赞自己的美貌，艾雪的脸微微一红，黄色水晶那略带暧昧的光芒显得艾雪更加妩媚。拉斯拉握着艾雪的手将她扶到床前，他将艾雪的手轻轻托起，温柔地在上面吻了一下。忽然



他将艾雪抱了起来，艾雪惊呼了一声，但还是顺从地软在丈夫的臂腕中。拉斯拉将她轻放在床上，身下铺着的雪白的天鹅绒床单将艾雪那柔嫩的肌肤映衬得更加吹弹可破。拉斯拉伏下身子，吻住那一对柔软的双唇，他的手轻轻划过少女那如婴儿般的肌肤，解开了系在她腰间的丝带……窗外的月亮似乎也因为害羞用一片云彩遮住了自己的目光，人们在广场上跳着欢快的舞蹈，绚烂的烟花表达着他们喜悦无比的心情。

第二天清晨，一道阳光透着水晶窗户照射进来，正好照在慵懒地躺在床上的艾雪身上。她慢慢睁开了眼睛，爱侣已不在身边，拉斯拉独自一人站在不远的阳台上望着远方初升的太阳。艾雪轻轻下了床，走到拉斯拉身边，温柔地靠在丈夫的肩上。她将手放在拉斯拉结实的手上，两枚一样的戒指映着朝霞散发出迷人的光彩。

真美。艾雪暗自赞叹那大自然的美景。如果一直这样下去那该多好。艾雪偷偷地看了拉斯拉一眼，似乎是注意到爱人的目光，拉斯拉回头向艾雪笑了笑。

这个人就是我的一切。此时的艾雪不禁这样想着，她甚至开始在心底规划起两人那美好的未来，她似乎看到了他们与儿女一起嬉戏，看到了他们年老时坐在壁炉前谈论着过去美好回忆的情景。此时此刻，艾雪觉得自己是世界上最幸福的人。



第二章 突变

伟大的战神挥舞着手中的宝剑
向无畏的战士指明了前进的方向
温柔的妻子送给丈夫无限的祝福
慈祥的母亲亲吻着儿子的额头
热恋的少女吟唱着祈福的圣歌

大地已在颤抖
那是大地母神的悲鸣
子女们的鲜血流满在母亲身上
留下的，只有无尽的悲伤

祈求女神的祝福
愿您的怜悯守护我们
您的圣光是我们的希望
您的慈悲是强大的屏障
宽恕那些无知的人
让他们的灵魂得到解放

愿女神守护我们
法拉姆

“听说公主可是个绝世美人，唉，可惜啊，你我可没那个福气能亲眼看见啊。”城墙上的士兵无奈地唏嘘着自己那不完美的人生，将一大块牛肉放进口中大嚼特嚼。

“你就别感叹啦，有好多事我们都没见过呢。”他的同伴拍了拍他的肩膀坐在了他的身边，也拿起了一片牛肉，“不过话说回来，我们王子也真是好运气，能够娶到那么漂亮的公主。”

“你怎么知道公主漂亮？”士兵好奇地问道。

“传闻，传闻……嘘，别说话。”同伴正要再拿一片牛肉，忽然似乎听到了什么动静，手在半途中停住了。

“怎么了？”士兵看着自己的好友。

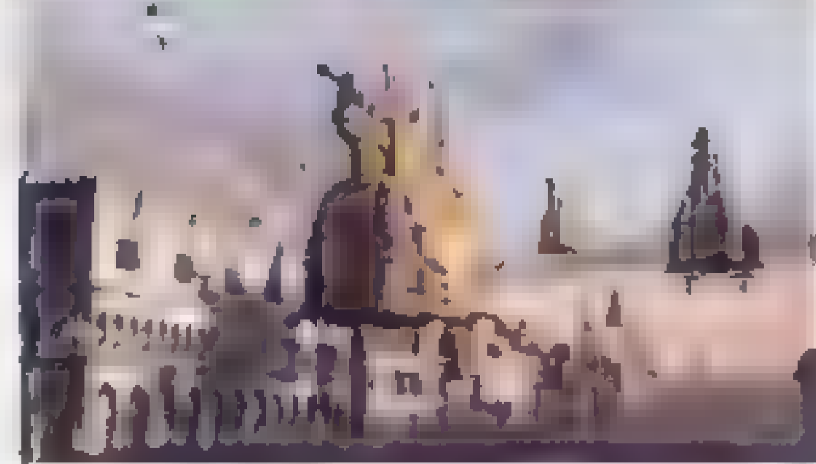
“我去看看。”同伴小心翼翼地走到城墙的边上，探头向下望去。

“怎么，有什么情况吗？”士兵低声问道。

“好像没……”同伴的话在说到一半时戛然而止，一支利箭已经刺穿了他的咽喉，他还想说什么，但喉头只能发出咕咕的声音。

“克莱文！”士兵大叫着扑向自己的同伴，但他的同伴在挣扎了几下后就停止了呼吸。忽然他觉得有





一片巨大的阴影罩住了自己，他抬头望去，一艘巨大的飞空艇快速从他头顶驶过，那如同两条蛇纠缠在一起的标记就像一个恐怖的烙印映入他的眼帘。

“阿、阿尔……克迪亚帝国！”士兵失声叫了起来。

阿尔克迪斯帝国的突袭让纳布拉迪亚措手不及，在帝国风卷残云式的进攻下纳布拉迪亚在四天内就被攻陷了，突如其来的变故让所有人都还没有反应过来就发现周围的一切都变了。达尔玛斯卡王国也陷入前所未有的紧张状态，政治的联姻以及军事的联盟将它与纳布拉迪亚连在了一起，纳布拉迪亚的沦陷，下一步自然是达尔玛斯卡了。激烈的形势变化影响着周围所有的地区，处于边境的小镇现在也处于极为紧张的状态。

“雷克斯，快准备，把不用的东西都扔掉，只带一些必需品和金币。”母亲焦急地催促道。雷克斯飞快地整理着自己的包袱，而梵也少有地安静，一个人在整理自己的行李。

“哥哥，你说我们能回来吗？”梵问道。

“当然，我们会回来，一切很快就会结束。”雷克斯摸了一下弟弟的头笑着对他说道。雷克斯的笑容是梵最喜欢的回答，有了哥哥的承诺他相信他一定会再回到这里。

“雷克斯，把必需品放到缇娅身上，身上记得带上防身的短剑。”父亲将准备好的短剑分发给兄弟二人，自己也别了一把在腰上，母亲拿了一把纤细的匕首，将它插到发髻上当作发簪。

“梵！梵！”潘妮罗气喘吁吁地冲了进来，看样子十分紧急，“快！帝国兵来了！”

“这么快？”雷克斯皱了一下眉头，示意弟弟赶紧收拾，自己出门将缇娅牵出了鸟棚。

“呀！”一声女性的尖叫让所有人感到一阵寒意。一支火箭已经扎在了房顶，紧接着，更多的火箭如下雨一般倾泻而下，来不及躲的人当场被射成了刺猬。

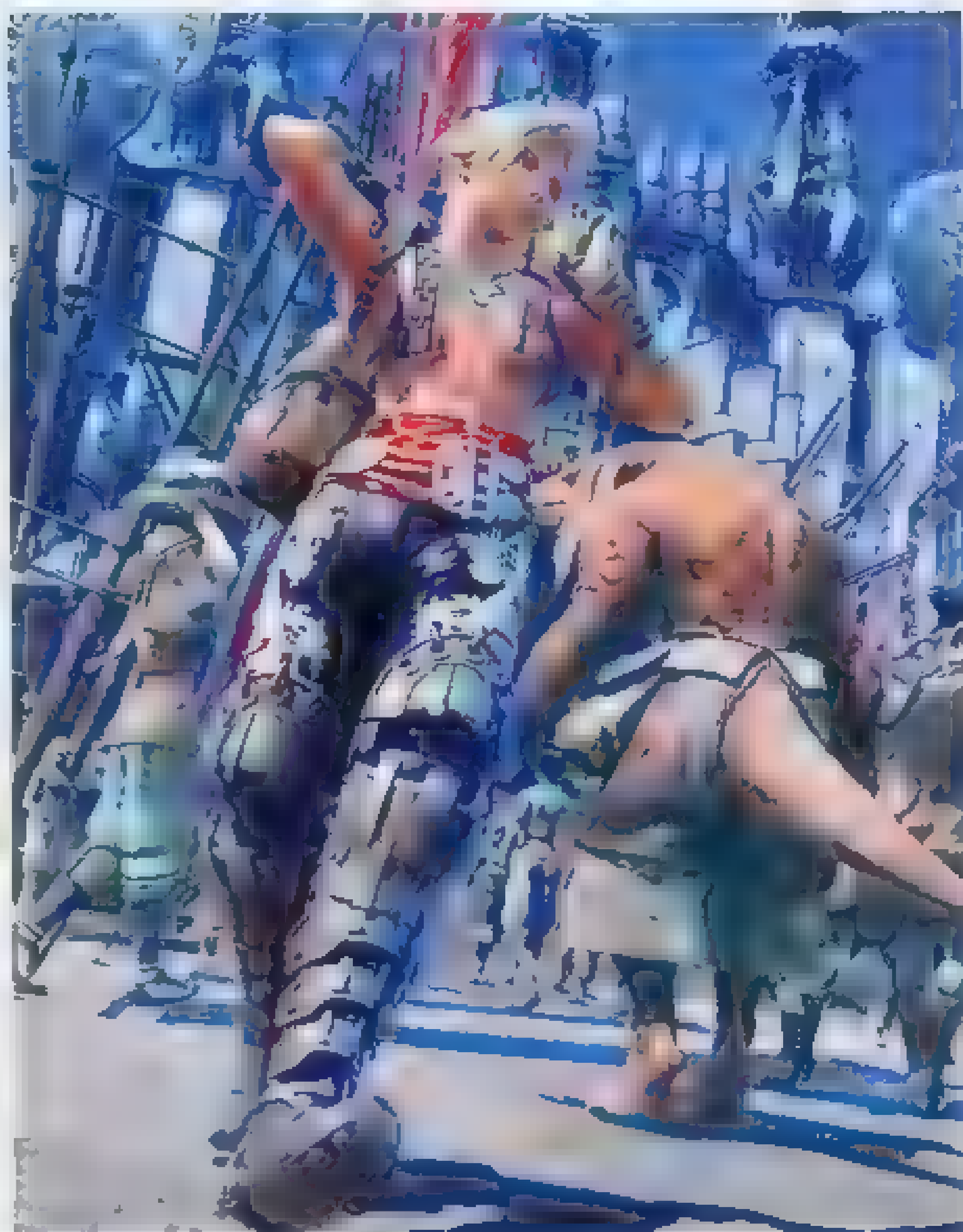
一时间小镇陷入了一片火海，牲畜与家禽的鸣叫让人心烦，惊慌失措的村民四处乱窜。

“快走！”潘妮罗的父亲牵来两只陆行鸟，催促女儿赶紧骑上去。

“你们也是。”母亲也对雷克斯和梵兄弟说道。

“那你们怎么办？”梵焦急地问道，他可不希望留下父母冒险，自己却逃走了。

“这个你放心，我们稍候就跟过来。雷克斯，要照顾好弟弟。”母亲爱抚着儿子的脸温柔地说道。



“但是……”梵还想坚持，但被雷克斯一把拉住。

“小梵，听话。”

“雷克斯，你们先逃到拉巴纳斯塔，如果形势不好你们再往南边走。”父亲叮嘱自己的儿子，他知道，这个大儿子不会让自己太操心。

“你们也要小心。”雷克斯向父母点了点头，跨上了缇娅，“梵、潘妮罗，走！”

陆行鸟以飞快的速度冲了出去。梵依依不舍地回头看着自己的父母越来越小的身影。不知何时，眼泪已经顺着脸颊流了下来。

“小梵。”在跑了一段距离之后，雷克斯忽然对梵说道，“你先照顾好潘妮罗，我回去看看。”

还没等梵开口，雷克斯就一拉缰绳折了回去，梵在犹豫了一阵之后和潘妮罗一起也跟了上去。随着前方的火光越来越刺眼，梵的心跳得越来越快，空寂中弥漫着一股烧焦的腐臭味，闻了让人想吐，但梵已经顾不上这些了，他的心现在完全系在了父母身上。

“啊！”走进已经是一片狼藉的小镇，潘妮罗忽然尖叫了一声，扑向了地上的一具尸体。

“父亲！父亲！”潘妮罗嘶声地哭喊着，但地上的那个人却没有一丝回应。

“哥哥！”梵发出一声惊呼，雷克斯手持短剑站在那里，剑上沾满了鲜血，而他身上已满是伤痕。雷克斯的脚下有六名帝国士兵的尸体，但当梵将目光向旁边挪动一下时，看到的是两个熟悉的面孔。

“老爸！老妈！”梵惊叫道，他飞奔了过去，当他看到血泊中父母的尸体时失声痛哭。透过火光他看到雷克斯那毫无表情的面孔，额头上伤口里流出的血滴到眼睛里他似乎也毫无感觉。他只是直勾勾地盯着前方的火光，他的右手将剑柄握得很紧，几乎要将剑柄捏断。

“小梵，把父亲母亲的尸体火葬了。”雷克斯冷冷地说道，见梵还呆在那里，雷克斯又重复了一遍。

梵和潘妮罗将父母的尸体并排着放在一起，很不情愿地用火把点燃了他们。看着点燃的尸体，梵哭得越来越厉害，潘妮罗早已扑在梵的怀里哭成了泪人。

“小梵，你带着潘妮罗先去拉巴纳斯塔。”雷克斯轻声说道。

“那哥哥你……”

“我要加入军队。”

“军队！”对于哥哥的这个决定，梵大吃一惊。

“听着。”雷克斯的语气变得极为严肃，而且少有地那么让人无法反驳，“我再也不希望看到有任何亲人在我面前死去了，所以你一定要活下去，放心，我会没事的，我会留着这条命去见你，我还想和我的弟弟一起去打猎呢。”

雷克斯向梵露出了他那惯有的笑容，他轻轻抹去弟弟脸上的眼泪。

“瞧你，一点都不像个男子汉。”雷克斯温柔地说道。听哥哥这么一说，梵一把抹去了脸上残留的泪水，努力地控制着自己的情绪。

“好了小弟，你要好好照顾潘妮罗，我们会再见面的。”雷克斯拍了拍梵的肩膀，严肃地对他说道，“以后你要自己照顾自己了，别那么贪玩。”

“嗯。”梵用力地点了点头。雷克斯收拾了一下行装，将自己身上的大半金币给了梵。再看了一眼弟弟，雷克斯坚定地背着包裹踏上了道路。



第三章 分离

伟大的大地母神
请宽恕我们的无知
您的慈悲如无际的海洋
永远包容一切

战火如同利剑刺穿母神的心脏
大地在颤抖
她的心流淌着鲜红的血液

愚蠢的人类
你可感到大地的愤怒
可怜的人类
你可听到大地的悲鸣

愿神宽恕你们
法拉娜

帝国的进攻如破竹之势，他们所到之处犹如风卷残云般快速利落地就将那个地方攻陷下来。随着他们的一步步推进，达尔玛斯卡的高层们开始越来越紧张。

"将军阁下，这是目前前线情报的报告。"一名士兵急冲冲地走进达尔玛斯卡王国第一将军巴修的会议室将一份报告递到了他的手上。巴修挥了挥手让那名士兵下去休息，然后开始分析起手上这份资料起来。他越往下看眉头皱得越紧，就目前的形势来看对达尔玛斯卡极为不利，而且还有一个消息让他吃惊不已。

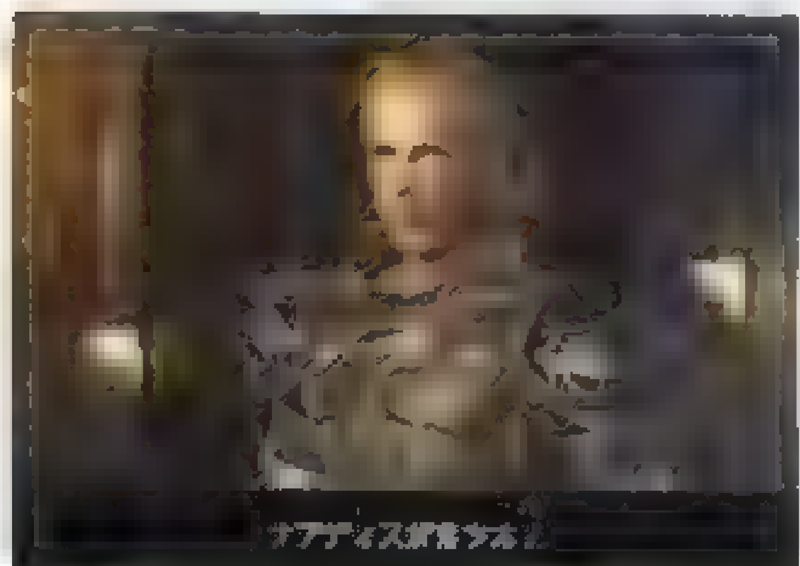
"怎么？很糟糕么？"好友沃斯拉看巴修的表情如此阴沉，关心地问道。

"很不妙。"巴修摇了摇头，将那份报告递给了好友，"你看看。"

沃斯拉接过那份报告，当他看到最后几段时不由得倒吸一口凉气，那个消息的确太让人震惊了。

"纳布迪斯沦陷了！"沃斯拉惊呼了一声，这件事发生得如此突然，让人完全没有心理准备。（纳布迪斯：纳布拉迪亚王国的首都。）

"嗯。我现在去禀告陛下，你先召集一下各骑士团以及步兵团的团长。我看帝国打到这里是迟早的事，现在我们就要拟定作战计划。"巴修清醒了一下头脑，立刻下达了命令，"不过……不知道王子殿下听到这个消息会怎么样。"



巴修没有再多想什么，他现在要做的就是立刻将这件事告诉国王拉米纳斯。他快速地走向国事议事厅，国王陛下一定与其他几名将军正在商量对抗帝国的对策，但巴修带去的并不是一个振奋人心的好消息。

巴修推开了议事厅的大门，厅中所有人的目光都集中到了他的身上，他们的眼睛中都残留着一点希望，希望这次的消息并不是那么太糟糕。

"纳布迪斯沦陷了。"巴修没有犹豫，直接将战况报告给了在场的所有人。

"什么！"老国王显然无法相信这个事实，他几乎有些站不稳，他扶着桌子的边缘，让自己尽量能保持冷静。

"我的父王呢？"拉斯拉焦急地问道，祖国首都沦陷的消息对他的打击无疑是最大的。

"还不清楚，拉斯拉殿下。"巴修摇了摇头。

"没想到纳布迪斯居然这么快就沦陷了……"拉米纳斯国王还处于恍惚之中，他怎么也不相信形势变化得如此之快。

"纳布迪斯沦陷的话，那么就没有什么势力能阻碍阿尔克迪斯军向我们达尔玛斯卡进攻了。"莱斯利将军打开了会议桌上的虚拟地图，标志着阿尔克迪斯军的红点如潮水一般涌向达尔玛斯卡，如同一群贪婪的蝗虫飞向已经锁定的目标，"这样的话，他们到达国境不过是时间问题。"

"那么我现在应该派兵前往纳尔比娜。"国王从恍惚中已经清醒过来，他知道这个时候他一定不能让其他情绪影响自己，他必须保持清醒的头脑。他知道如果此时一国之君惊慌失措的话，带来的将是什么样的一个恶果。

"我去。"巴修主动请命。

"我也跟着你去！"拉斯拉对巴修说道，现在的他极为愤怒，而且他还想知道自己父亲目前是否还活着。老国王沉思了一下，最后还是答应了王子的请求。

此时，在卧室的艾雪也正焦急地等待着消息。她已经从侍女们那里听到了一些风声，对于纳布拉迪亚的情况，她也非常着急。

"艾雪。"拉斯拉推开门走到妻子面前，望着他的脸，艾雪知道情况并不是那么乐观。



"纳布迪斯沦陷了。"拉斯拉沉默了一下，叹了口气，说出了这件让人感到遗憾的事情。

"什么！"听到这个消息，艾雪大吃一惊，她握住丈夫的手关切地问道，"那么你……"

"我没事。"拉斯拉苦笑了一下，眼睛中难以掩饰地露出一丝不安。

"拉斯拉……"艾雪抚摸着拉斯拉的脸，她此时也不知道说什么才好。

"我要跟随巴修将军去纳尔比娜。"拉斯拉握住艾雪的手说道。

"去边境要塞纳尔比娜？"

"嗯。我已经决定了。"拉斯拉的语气很坚决。

"好吧。"艾雪犹豫了一下，她知道这个时候如何劝阻也无济于事，她很清楚丈夫的性格，虽然平时总是那么温柔，但一旦决定做什么事就不会轻言放弃。况且纳布拉迪亚是拉斯拉的祖国，她不会因为自己的一时私心而让自己的丈夫背上个对自己国家不忠的罪名。他是纳布拉迪亚的王子，当祖国出现危机时就应该挺身而出。***如果达尔玛斯卡出什么事，我也一定会为之而战的。***想到这里，艾雪走到床边，从柜子里拿出一个做得非常精致的小锦囊，然后将自己右耳耳环上的紫水晶取了下来，将它放在了袋子里。

"把它带在身边，我永远和你在一起。"艾雪将小锦囊放在拉斯拉手中。

"谢谢。"看着妻子那坚定的眼神，拉斯拉将她抱在怀里，吻在了她的双唇上。

"我也有样东西给你，本来是想在你生日的时候送给你的。"拉斯拉从怀里拿出一个小盒子，他小心翼翼地打开它，从里面取出一条白金打制的项链，项链的垂饰是一颗鲜红的水晶。

"这是我们纳布拉迪亚特产的水晶，这条项链也是我亲自做的。"拉斯拉将项链系在了艾雪的脖子上，艾雪那洁白的肌肤显得水晶更加晶莹剔透。

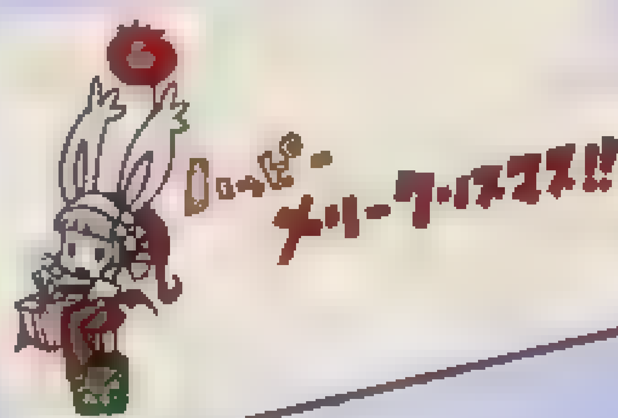
王子亲自出征的消息让士兵们极为振奋，拉米纳斯国王为此专门举行了一个出征仪式，他将代表达尔玛斯卡王国的守护圣剑亲自交到了拉斯拉手上。

"加尔迪亚将永远守护你。"拉米纳斯国王高举着圣剑，赐予眼前这个年轻人最真诚的祝福。

"吾深感荣幸。"拉斯拉从老国王手中接过那把剑。他看了一眼站在一旁的艾雪，艾雪对他笑了一下。

"你一定要回来。"艾雪轻声说道。

拉斯拉点了点头，接着他转身拔出了圣剑，高声呼喊着。士兵们也响应着王子的呐喊，他们的情绪达到了顶点，此时每个人的心中只有一个想法——打倒帝国。步兵们







排着整齐的队伍，骑兵坐在已经装备完备的陆行鸟上整装待发，空中的飞空艇已经迫不及待想冲向前线将敌人杀得片甲不留。

“出发！”

拉斯拉将剑一挥，向所有士兵下达了命令。

达尔玛斯卡－纳布拉迪亚国境，纳尔比娜要塞。

在这个军事重地，达尔玛斯卡军与阿尔克迪斯帝国军终于展开了正面的交锋。飞空艇发出的魔导炮在空中划出一道优美的直线，但这美丽带来的却是死亡的讯息，达尔玛斯卡的飞空艇在帝国战舰面前纷纷坠落。地面的步兵与骑兵已经与达尔玛斯卡军队短兵相接，士兵们的利剑刺入对方的身体里，鲜红的血液模糊了他们的视线，他们要做的就是不停地砍杀。每击倒一个敌人，他们都发出一声怒吼。骑士们穿梭在人群中，他们利用高度的优势向敌人发出猛烈的冲刺，那些被绊倒的陆行鸟悲鸣着，增添了战场上悲烈的气氛。魔导士们不知疲倦地咏唱着魔法，他们努力向魔法水晶灌输着自己的法力，张开魔法防护罩，防止空中魔导炮的一波又一波攻击。但帝国的士兵在人数上占有绝对优势，纵使骁勇善战的巴修也有些力不从心。

“拉斯拉殿下！这里快陷落了，撤退吧！”巴修见大势已去，建议拉斯拉赶紧离开，如果再这样下去，只会损失更多的兵力。



“不！还可以再撑一会！只要魔法防护罩还在！”拉斯拉砍倒一名士兵大声喊道，他并不想这么早放弃，只要还有一丝气息在，他便要血战到底。

此时，一小拨帝国士兵已经杀入了魔导士所在的阁楼。由于魔法的大量消耗，魔导士们已经无力反抗，现在只是一群待宰的羔羊。帝国士兵们无情将他们的剑刺入这些毫无抵抗力的魔导士的身体里，鲜血洒在巨大的魔力水晶上映出一丝诡异的色彩。由于魔导士的死亡，魔防防护罩没有了能源，帝国的魔导炮已经完全没了阻碍。帝国飞空艇无情地向地面轰炸着，纳尔比娜的城堡在这排山倒海似的的攻击下土崩瓦解。

“看来到此为止了。”巴修无奈地说道，催促拉斯拉赶紧撤退。

“杀父之仇，不共戴天！”拉斯拉嘶声力竭地喊叫着，他疯狂地将帝国士兵一个个砍倒在地，丝毫没有注意到一支利箭已经瞄准了自己。

“拉斯拉殿下！”注意到这一情况的巴修大声喊叫着，但拉斯拉却没有留意。

“可恶！”巴修拉起手中的长弓，向那名弓箭手射了出去，弓箭手应声倒地，但他的箭已经射了出来。巴修催促着胯下的陆行鸟向拉斯拉冲了过去，但就在这时，另一箭从一旁射了过来，陆行鸟稍稍停了一下，但就是这一下让巴修迟了一秒，那支利箭刺进了拉斯拉的胸口。

“拉斯拉殿下！”巴修冲到拉斯拉面前，发现他已经没了反应，他一把将拉斯拉抓起来放在自己的陆行鸟上。当巴修安置好拉斯拉后他才发现，如潮水的士兵已经包围了他。巴修尽量让自己保持冷静，他快速环视四周，看是否有可以突围的突破口。忽然一艘飞空艇坠落在他们身边，爆炸的火光让所有帝国士兵都楞了一下。

“就是现在！”巴修看准时机催促着坐骑，陆行鸟发出一声高亢的鸣叫跳了起来，它的大脚从一个个士兵头上踩过，如疾风一般冲出了要塞。

“公主殿下！”一名侍女急冲冲地冲进了艾雪的房间，连见面的礼仪都忘了。

“怎么样？”艾雪心急地问道，“拉斯拉殿下怎么样了？”

“拉斯拉殿下他……拉斯拉殿下她……”侍女哽咽着，一下子哭了出来。

见侍女这个样子，艾雪已经猜到发生了什么样的事情。她的脑子里忽然变得一片空白，呆然地坐在了床上，她挥了挥手示意侍女退下。

“巴修将军求见。”门外的侍卫高声说道。

“叫他进来。”

不一会巴修从门外走了进来，他单膝跪在艾雪面前，向艾雪行了个礼。

“非常抱歉，殿下，我没能保护好拉斯拉殿下。”巴修低着头说道。

“抬起你的头，我的将军。”艾雪调整了一下自己的心情说道，“你不必自责，你已经尽了自己的全力。”

“殿下……”

“将军，请问拉斯拉王子、我的丈夫的葬礼什么时候举行？”

“明天清晨。”

“好了，你先退下吧，我想一个人静一静。”艾雪平静地说道，巴修还想说什么，但看到艾雪的样子还是知趣地退了出去。侍卫轻轻拉上了门，这时艾雪终于忍不住失声痛哭起来。

“不是说好一定会回来吗……不是说好一定会回来吗……你这个骗子……你这个骗子……”

王子的葬礼在第二天的清晨，艾雪支走了所有的侍女，一个人人静静地坐在镜子前，她将一张黑色的纱巾罩在头上，整理一下脖子上拉斯拉送的项链。她缓缓走出了房间，四周的侍卫和侍女都知趣地早早退下。穿过长长的走廊，艾雪走进那间由黑色大理石所建造的教堂。她深深地吸了一口气，让自己保持平静。拉斯拉很安静地躺在那里，艾雪走上去，跪在他的面前。*她仔细打量着自己的丈夫，轻抚那已经冰冷的脸颊*，一滴眼泪顺着她的脸颊流了下来。

“汝之肉体将受到伟大圣父的祝福，回归大地；汝之灵魂将于圣母同在，迎来安息。法拉姆。”国王那苍老的声音吟唱着死者的祭文，窗外滂沱的大雨让所有人的心情都更加沉重。



拉斯拉·赫奥斯·纳布拉迪亚殿下的战死不过是达尔玛斯卡王国的悲剧之一。艾雪公主殿下的婚姻所带来的希望已经消逝，达尔玛斯卡已经卷入时代的滚滚洪流。这是一个东部阿尔克迪斯帝国与西部罗扎利亚帝国为了争夺伊瓦利斯的霸权而相互争斗的时代，阿尔克迪斯帝国向西边侵略纳布拉迪亚是它进攻西部的第一步。拉斯拉殿下的祖国在战火中灭亡了，遭受帝国侵略的达尔玛斯卡也将迎来相同的命运。纳尔比娜要塞的败北让达尔玛斯卡失去了大部分的战斗力。英勇的达尔玛斯卡骑士团虽然试图反攻，但在帝国压倒性的优势面前最后全军覆没。终于，阿尔克迪斯帝国向达尔玛斯卡王国提出和平谈判的提议，但事实上这不过是劝降的借口。我的旧友，达尔玛斯卡王拉米纳斯殿下最后不得不做下投降的决定，为了与帝国商议和平协议，他前往被帝国所占领的纳尔比娜要塞。但是，就当陛下离开王都拉巴纳斯塔之后，残存的骑士们听到了一个让人感到不安的消息——在和平谈判的仪式上暗杀国王的阴谋。

——哈尔娜·翁德尔4世《回忆录》<12章 落日的王国>

“喂，醒醒！喂！”一阵阵疼痛从脸上传来，不知是谁正在拍打着自己的脸。雷克斯努力睁开自己的眼睛，但后脑的剧痛还是让他觉得头很晕。他的脑海里满是同伴倒下时的情景，他依稀记得一个同伴为了保护他将他推开，而自己被利剑刺穿了身体。

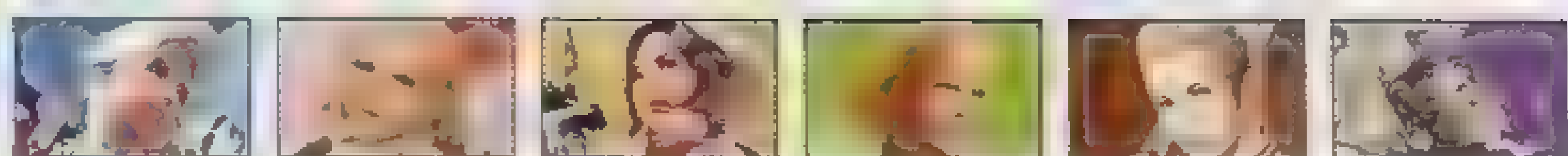
“别管他了，这样只会碍手碍脚。”一个低沉的中年男子的声音传入雷克斯的耳朵。

“别这么说，大家可都不是因为喜欢才打仗的。”刚才那个男人制止了中年男人的抱怨。雷克斯努力集中起自己的精神，他摇了摇头想甩开晕厥带来的不适。

“醒来了？能站起来吗？”雷克斯的眼前出现的是一个金发的中年男子，他穿着并不厚重的轻铠，正蹲在地上关切地看着自己。

“将军！”雷克斯一眼就认出了这个被称为达尔玛斯卡战场之神的男子，也是他最崇敬的男人。

“雷克斯，我叫雷克斯，将军。”见到巴修，雷克斯一时有些不





知所措。

“你好。”巴修向雷克斯点了点头，查看了一下他的后脑勺，“嗯，没什么外伤，只是有点轻微的脑震荡，来。”

巴修向雷克斯伸出了手想扶他站起来，雷克斯受宠若惊想自己站起来，但轻微的头晕还是让他失败了。巴修笑了一下，扶起了这个有些局促的少年。在雷克斯站起来适应了几分钟后，巴修关切地问道：

“你现在觉得如何？”

“还好。”

“你几岁了？”

“17岁。”雷克斯沉默了一下，说道，“我的父母都去世了，只有个比我小两岁的弟弟在拉巴纳斯塔。”

“抱歉，居然让你们这么小的孩子拿剑来杀人。”巴修苦笑了一下。

“不，这是为了祖国，为了我的父母以及更多的同胞……”

“巴修，现在可不是聊天的时候！在那帮家伙来之间我们一定要赶到陛下那儿去！”沃斯拉催促道，而此时已经有一批帝国士兵包围了过来。

“沃斯拉，你先走，这里交给我！”巴修拔出了剑做好迎战的准备，而雷克斯也摆好了架势。

“小心点。”巴修向雷克斯示意了一下，冲向了那群士兵。

在巴修高超的剑术下，普通的士兵自然不是对手，但这些士兵却耽误了不少时间。在解决掉最后一个士兵后，巴修和雷克斯带领余下的达尔玛斯卡士兵冲进了要塞。他们在要塞中寻找着沃斯拉的身影，但却毫无消息。

“难道阿兹拉斯将军他……”雷克斯忽然有了不好的预感。

“别说蠢话，沃斯拉可是个身经百战的战士，他多次从死亡的边缘走了回来，是个不折不扣的勇士，不会这么轻易地死掉。我们还是赶紧找到陛下，然后离开这里。”

“陛下会没事吧？”雷克斯问道。

“陛下答应了无条件投降，在谈判仪式结束之前帝国应该不会拿他怎样，但仪式结束之后那就不好说了……”巴修皱起了眉头，***这样的情况在历史记载中并不在少数***，而且帝国怎么看也不是一个值得信赖的家伙。

“快走。”巴修向雷克斯催促道。

要塞中不时窜出帝国的士兵，前进的速度大大受到影响，巴修也渐渐失去了耐心，变得有些急躁。

“将军！这里先交给我，你先走！”雷克斯叫道。

“你小心点！”巴修向雷克斯点了点头飞速离开。

“哼，你们这帮混蛋！”见巴修已经离去，雷克斯握紧了手中的剑，他愤怒地冲向那帮士兵，下手毫不留情。不知过了多久，当雷克斯将剑从最后一个士兵的身体里拔出来时，他才发现自己已经精疲力尽。忽然他想到巴修，赶紧在要塞中搜索起来。但令人奇怪的是这时要塞里却出奇的安静，雷克斯能听到的只有自己的脚步声。***这种情形反而让雷克斯越来越心慌，过分的平静其实预示着更加糟糕的事情。***雷克斯来到要塞的顶层，他看到前面主厅的石门虚掩着，他将手轻轻放在上面推了一下，门很轻松地打开了，雷克斯的心此时已经提到了嗓子眼，他甚至能听到自己心跳的声音。雷克斯走进大厅，眼前出现的情景让他几乎窒息。大厅里横七





竖八倒着士兵的尸体，有的人身着长袍，看起来应该是参加和平谈判仪式的官员。当雷克斯看到坐在椅子上的人时，他几乎要大叫起来。椅子上坐着的是达尔玛斯卡王国的国王拉米纳斯，但鲜红的血液从他心口的位置留了出来，国王坐在那儿一动不动，显然已经失去了呼吸。

“啊！”忽然觉得背后有人的气息，当他转过身来时，发现站在眼前的是巴修。

“将军！”雷克斯惊呼一声，但巴修那冷酷的眼神让他觉得毛骨悚然。

“将军，你……”忽然他注意到巴修手中握着一把带着鲜血的匕首，一时间他立刻明白了发生了什么事。

“为什么是你？为什么你要这么做……”雷克斯觉得自己的脑袋仿佛被重锤敲了一下，曾经的偶像，那个受万人敬仰的战神的形象瞬间在自己的心中破碎了。

“陛下要把达尔玛斯卡出卖给那些家伙。”巴修的声音还是那么浑厚有力，他一字一句地说道，“陛下是一个卖国贼！”

“将军……”忽然雷克斯觉得胸口一阵剧痛，他慢慢低下头，发现巴修手中的那把匕首已经刺在了自己的胸膛上。

“为……什……么……”雷克斯觉得自己的血液正一点点从自己的身体里消失，他无力地摔倒在地板上。恍惚中他听到了帝国士兵的吼叫以及巴修被按倒在地，一个高亢而充满贵族气息的声音在他耳边响起，但雷克斯的眼睛已经一片模糊，他看不清那个人的样子，只是朦胧中听到巴修在那里破口大骂达尔玛斯卡国王是卖国贼。

“战争已经结束了，将军。达尔玛斯卡已经败给帝国了。但我们对达尔玛斯卡是充满了敬意的，我们努力想把它的主权留下来。但很可惜，这一切都因为将军你……化为不可能了。达尔玛斯卡的人民会憎恨你的，把将军给我带走！”

此时雷克斯眼前越来越黑，意识也越来越模糊。

“梵……”雷克斯轻声呼唤着弟弟的名字，渐渐失去了意识。

和平的道路已被切断，再次展开进攻的帝国军队逼近王都拉巴纳斯塔。此时，达尔玛斯卡的命运已经被决定了。抵抗已经毫无意义，因为得到某个情报，我向达尔玛斯卡人民宣布：

宣扬彻底抵抗并暗杀拉米纳斯陛下的巴修·冯·罗森博格将军因犯大逆不道之罪已经被处以极刑。现在还期望战争的将被视为将军的同党，被视为将会让达尔玛斯卡走向灭亡的无耻叛国者。真正的爱国者啊，请丢弃你们的剑，献上你们的祝福，祝福你们期望和平的拉米纳斯陛下那慈悲的灵魂，以及祝福你们那因祖国战败而自刎的艾雪殿下那崇高的灵魂。

就这样，失去王族的达尔玛斯卡宣布无条件投降。

——哈尔娜·翁德尔4世《回忆录》<13章 友邦的义务>


绘：火花天龙剑 cipher lee



胜负师：狗，人类的朋友，宠物中的王者，在游戏中也经常会成为穿针引线的角色甚至是主角。可爱的小狗狗也时常会成为人们繁忙生活中的精神寄托。“狗年说狗”本是自由谈前几期就想涉及的内容，只是一直没有合适的稿子。不过小奥斯卡君倒是想我所想，发来这篇充满生活气息的《卡比是条狗》，相信玩家中的爱狗人士会有些共鸣吧。另一篇来自Leny的《天地之门》评价相对来说比较客观，对这款游戏感兴趣又未能尝试的朋友可以先睹为快。注意，文中有一些剧透的成分，所以剧情派玩家可要小心了，以免遇到胜负师看电影杂志不小心看到关注影片的结局的惨况，呵呵！好了，还是那句老话，“踊跃投稿，投稿趁早！”

卡比是条狗

文 小奥斯卡摔了个脆的



当梵与艾雪终于在伊瓦利斯的世界中邂逅，并开始为了达尔玛斯卡王国的复兴大业而四处奔波的时候，那个可爱的小毛团——小狗卡比同志，也即将在我家度过它的百天大寿了。

可以说，卡比闯进我的生活，完全是一场意外。遥想三个月之前，当它躺在我女友的怀中，以一名不速之客的身分出现在我面前的时候，我迷茫的双眼中压根就没有一丝温暖的光芒。没错，卡比确实不是那种让人一见倾心的狗狗。它性格腼腆、面目模糊、体态平庸、长得不像狼也不像狐狸，压根就没有一点名贵品种的范儿。后来，女友有关它身世的解释证实了我的猜想——这个小家伙的发售地位于某过街地道的入口处，乃是一只血统正宗的“星期狗”。

在这里需要解释一下“星期狗”的概念——所谓的星期狗，乃是无良狗贩子从新生小狗中挑出体质孱弱，存活希望渺茫的个体。由于被喂了一些暂时增强体质的药物，因而它们看上去活泼可爱，与一般健康的小狗无甚区别。在做完这项前期工作之后，无良狗商便会将它们带到闹市区某个偏僻的角落，以十分低廉的价格出售。如上所言，如果将这样的小狗买回家的话，如果照顾得稍有些不得当，那么它们基本不出一个星期便会驾鹤西游、万物归宗，“星期狗”的恶名也正是由此而得。

女友盯着我，用一种可怜巴巴的语气对我说道：“当时它用一种很可爱的眼神看着我，我实在无法作到视而不见啊！”

我一脸冷漠。

女友低头思考了一下，又继续补充道：“可是我妈怕一切长毛的动物，我实在不能把它抱回家啊！”女友在抛出了一堆毫无逻辑可言的理由。

我依然一言不发。

走投无路的情况下，女友只得祭起了蛮不讲理的最终奥义来摧毁我的意念：“谁让你把NDS借给我啦！让我玩《任天狗》上了瘾，结果一冲动就把它抱了回来……总之，你要是个男人，就得为这个事件负责！”



话都说到这个份上了，我还如何能够无动于衷？我神色忧伤地接过了女友手中的小毛团——她进行非理性消费，我来埋单。

其实，我的梦想是养一只帕比（加尔福特的爱犬）或者塞伯拉斯独头版之类的雄壮大狗，它不仅能够看家护院，而且带出去散步的时候还会显得威风八面，从而衬托出它背后主人卓尔不群、阳春白雪的气质。然而不幸的是，作为一个热衷于憧憬的理想主义者，我纯真的愿望却总是会被命运无情地忽悠。譬如说多年以前买NGC的时候，我曾天天翘首以盼等待D版，甚至有好几次，我连做梦都梦见了自己趴在D版8cm光盘堆里游泳的盛景。然而当直读和D版真正出现的时候，我却早已为了《MGS3》而公然背叛了任天堂，拜倒在PS2门下。再譬如说我省吃俭用，泡了两个月的方便面才终于换来一台NDS。我本天真地认为，在公汽上晃晃悠悠的无聊时光将会一去不返。然而世事无常，以前从来不玩游戏的女朋友在见到神作《任天狗》之后，突然爱心泛滥，遂一把将我的双屏宝贝抢走，而且从此便对归还的事宜只字不提……算了，不还就不还吧，君养任天狗，我养星期狗，泾渭分明、各得其所，也勉强就算是各有所乐吧。

我们为了小狗的名字吵了半天，我坚持要叫它卡拉（我是葛优大爷的饭斯），但女友却死活不同意，说这个名字太过潦草，还是叫芭比好听一些。在争执不下的情况下，我们互相妥协了一把，决定从这两个备选答案中各取一字，为这个小毛团赋予了一个很有明星气质的学名——卡比。

最初几日内，我和卡比尚能和平共处、相敬如宾。我打游戏的时候，它就饶有兴致地蹲在我的膝盖上，陪我一起在虚拟的世界中打打杀杀；而它阳光下尽情地绕圈追逐自己尾巴的时候，我也会微笑地看着它，并时不时拍拍它可爱的小脑袋。除此之外，我们还能够平和地容忍对方身上的缺点。我把穿了三天的袜子随手扔在地板上的时候，它不会像我的女友一样对我大声咆哮；而它整天像个跟屁虫一般围着我转来转去的时候，我也不会感到丝毫的厌烦。

在我的细心照料之下，这个小家伙安全地度过了一个星期的危险期，并愈发地活蹦乱跳起来。看到这一幕之后，我原本欣慰地认为，像上文中这样温暖的日子将会永远地持续下去，然而接下来的事实证明，我又一次过于乐观地估计了生活的形势。

我们最初的矛盾产生于食物。我吃饭的时候，卡比也吃饭。我们俩一个在坐在椅子上吃干粮，另一个趴在地上吃狗粮，闷声不响、各斯其职、互不侵犯。然而一个月之后，卡比却突然萌生了要与我平起平坐的想法——每每我端饭上桌，卡比便会先我一步跳上椅子，接下来又用一个二段跳蹦上桌子，虎视眈眈地盯着盘中的各种高脂肪食物，一副望眼欲穿的渴望表情。

说实话，卡比的这个毛病让我很是头疼，在相当长的一段时间里，我都在思考究竟应怎样才能将它轰下桌子。起初，我听说现在的宠物吃什么东西都讲究牌子，于是每到开饭时间，我便会指着饭盒里的狗粮，柔声细语地欺骗它说：“快吃吧宝贝儿，这是LV的。”眼见这一招没什么效果，我便把他放在我的膝盖上，声泪俱下地给他讲忆苦思甜的故事：“你要珍惜现在的幸福生活啊宝贝儿，想当年，很多和你同龄的狗狗都是吃了上顿没下顿。那时候，它们就算见到一坨屎，那都是相当地激动啊！”小家伙听后，没有丝毫被感动的意思，依然是一副“不上桌，毋宁死”的倔强表情。无技可施的情况下，我也只好撕下非暴力不合作的温柔面纱，用手指了指背后的五楼窗口，恶狠狠地威胁它道：“你要是再敢蹦上来，我立马就让你从这儿跳下去。”

卡比哀号一声，乖乖地蹦到了地上，郁郁寡欢地吃起它的狗粮来。“不要试图挑战我一家之主的权威！”我摆出一副高高在上的表情对闷头进食的卡比说道，真是意气风发。

我原本以为在这个问题上，我已然是大获全胜。然而我错了——作为报复，在某个月黑风高的夜晚，这个不甘心失败的小家伙将我的PS2光盘夹从沙发上拽了下来，并在每一张保护良好、一尘不染的光盘数据面上都留下了他的亲爪签名。刚从睡梦中醒来的我一眼便看到了这副恐怖的场景，那个时候，我的脑海中顿时浮现出了一盆热气腾腾的狗肉火锅。然而当我以怒MAX的状态走到它面前准备痛下杀手的时候，我却又一次犹豫了起来——哦，老



天，这个小毛团的睡姿是多么的可爱，多么的香甜！唉，这个魔鬼与天使的结合体啊，你叫我如何能恨得起来呢？

从此之后，它便上了桌子，我吃什么它就吃什么。这只富有革命精神的狗，就这样在一场追求平等的战争中，取得了辉煌的胜利。

食物风波过去后不久，许久未见的好友老胡突然打来了电话。在电话中，他无限惆怅地号称自己流窜深圳寻找工作而未遂，心头不爽，因而下午要来找我共战《WE9》聊以解忧。下完战书之后，胡君先是停顿了一下，随即又气宇轩昂地补充道："谁输球，谁就请晚上的酒，何如？"

这里需要说明的是，老胡同志从SFC时代便开始涉足《WE》领域，乃是一个不折不扣的超级老球棍。大学四年的时光中，老胡于《WE》界的威名在某大学的江湖中已经升华为了一段传奇，无数自称的高手在胡君潮水一般的攻势下品尝到了失败的苦涩。我依稀记得，我与他的最后一场比赛是在两个月之前，那一战，我的巴西被他的中国狂进四球，场面实在是惨绝人寰。由此看来，这次再度应战，恐怕也是凶多吉少……我右手握着电话听筒，左手顺势从裤兜里掏出了钱包，大概扫了一眼之后，发现其中剩余的资金尚够应付晚上的酒局，于是便哭丧着脸，唯唯诺诺地答应了老胡的挑战。

没过多久，胡君便驾驶着一辆破旧的二八自行车翩然而至。他站在门口与我寒暄，一面狞笑着问我是否准备好了晚上的酒钱，一面大步流星地跨进了我家的大门。坐在沙发上看韩国肥皂剧的卡比意识到有客来兮，遂热情地叫了两声以示欢迎。然而就是这声平淡无奇的叫喊，却如同黑魔导士的冰系魔法一般，让老胡片刻前还无比灿烂的笑容在瞬间便凝固了下来。

我突然想起在多年以前，老胡曾在一次饭局跟我讲过他在儿时逗狗不慎，反被恶犬追杀的悲壮往事。"直到今天，无论是怎样一只可爱的狗站在我面前，我都会感到莫名的恐惧啊！"当时的胡哥哥忧伤地感叹一声，而后便将杯中的二锅头一饮而尽——正是因为有了这样浓厚的心理阴影，因而在胡哥哥的眼中，卡比的恐怖程度与丧尸犬比起来，也俨然不分伯仲。

结果那一日，号称《WE》无敌手的胡哥哥在卡比的全程注视下，发挥严重失常，连续六场均败在了我的手上。"愿赌服输！"第六场比赛结束之后，老胡终于长叹一声放下了手柄。

几个钟头之后，我打着饱嗝从XX食府回到了家中。"合作愉快啊，宝贝儿。"我摸摸卡比的头，而后从塑料袋中掏出了打包回来的蒜香排骨，必恭必敬地摆在了它面前。

卡比能给我带来免费的晚餐，但它也会给我带来无谓的损失——在卡比来我家的两个月后，它突然养成了逮什么咬什么的恶习，而且不把被害者咬得一塌糊涂支离破碎就绝不撒嘴。短短几日之内，我的床单，我的毛巾，我的衣服，还有我那张道貌岸然的廉价沙发，先后都惨遭了卡比的毒手。忍无可忍的情况下，我便把将它揪到了显示器前，放了一段Capcom新作《大神》的演示动画给它看，边看边给它上思想品德课："都是四条腿走路的狗狗，你瞅瞅人家天照，为了重新创造出世界的色彩，人家付出了多少心血啊！你再瞧瞧你，你说你不创造也就算了，可你也别老搞破坏啊。我这小家本来就乱，再让你这么一折腾，这日子还怎么过啊！"

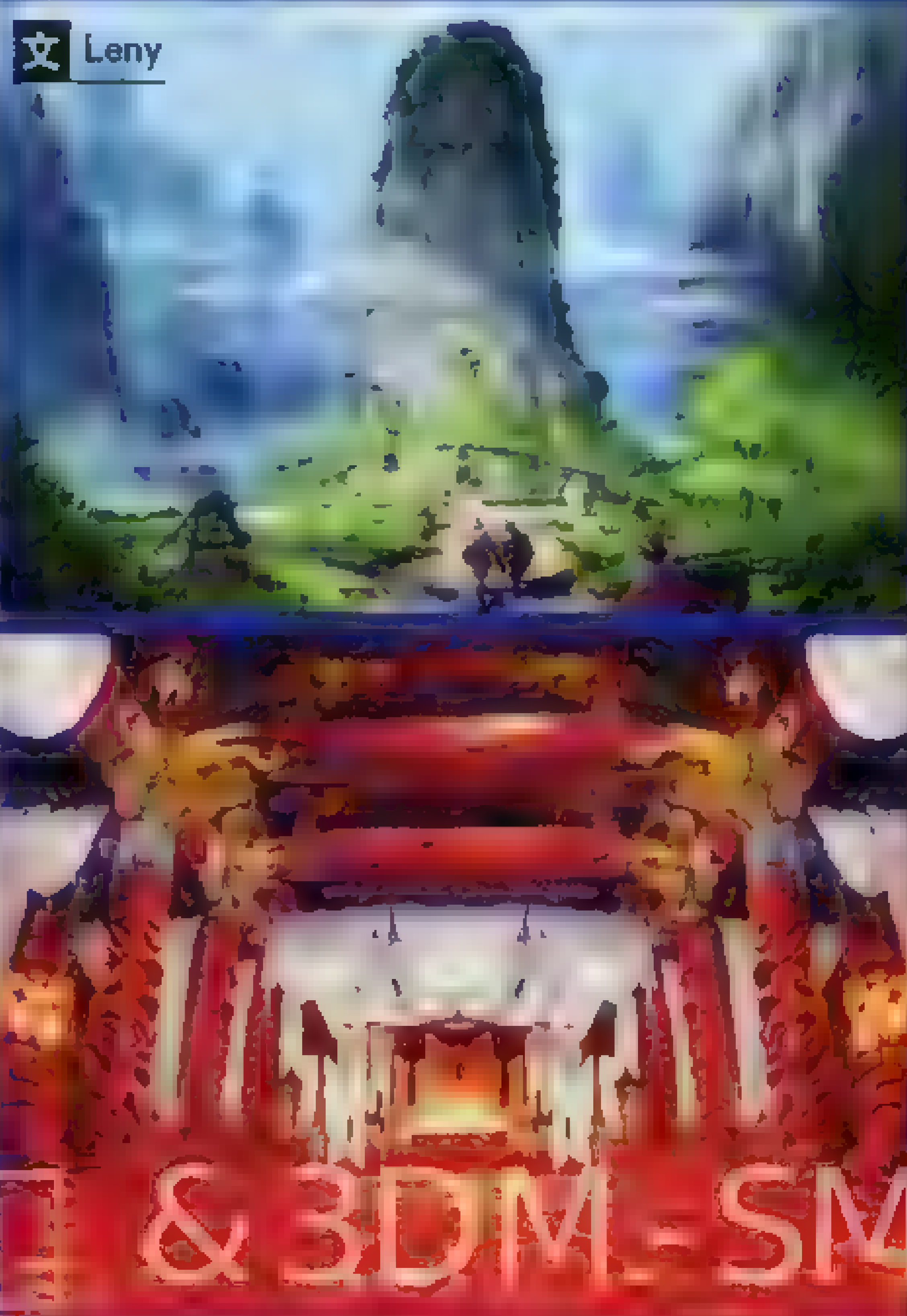
卡比听完我的教诲，呜咽了一声之后便跳到了地上，从此之后便不再咬任何的东西。为了表彰它的知书达理，我特意买了一根橡胶骨头送给了它，从而皆大欢喜地解决了它的磨牙问题。

其实我很明白，在经历了三个多月相濡以沫的时光之后，卡比就像亲情、爱情、还有游戏等等的重要的事物一样，已经成为了我生活中不可或缺的一部分。有的时候，我觉得它和我的女朋友有点像——安静、热情、善解人意，而且时不时还会发些可爱的小脾气。更何况，它还有着一些我女朋友所不具备的优点。譬如说，当我在《FFXII》的世界中激战正酣的时候，它绝对不会打电话来叫我陪它逛街；而且，它也永远不会在无聊的时候，反反复复地问出："游戏和我，你到底选哪个？"这类变态的问题来让对我进行精神折磨。

丙戌狗年已至，就让我和卡比继续在生活中跌跌撞撞地前行吧。在现实的生活中悠然漫步，于游戏的世界中恣意遨游，一个人和一条狗相伴前行，也有一种别样的美丽。

遗忘于时间之沙 评《天地之门》

文 Leny



提起笔的时候我还是犹豫了一下，究竟《天地之门》是否值得我们用华丽的词藻去纪念，而它作为第一款原创PSP中文版游戏的意义所在呢？这恐怕很难回答，因为这个游戏确实有那么些精彩的地方，但是他原本却可以做得更好，而且是在很多细节的方面。说是赶工的结果也好，说是经费不足的托词也罢，即便是为了续作留有的遗憾也说得通……《天地之门》还是以其中华文化的神秘姿态让众多中国玩家为之倾心……

评价一个游戏的优势，简单地可以归纳为"与玩家产生共鸣的地方"。就好象有的人喜欢枪械和恐怖而选择《生化危机》，有人喜欢电影式的庞大唯美而选择《最终幻想》，还有人喜欢丰富爽朗的纯正动作而选择《马里奥》……《天地之门》能让玩家产生共鸣的是什么？恐怕是同热血单纯的主人公一同成长，习得剑术的畅快和揭开央卦武门秘密的叹息。

游戏虽然没有直言中华，而是宣传性地提到了"东洋世界观"，但是大凡央卦世界的设定、人物衣装、战斗剑技和武门构成，都是典型的中国式武侠小说。俗套的金庸故事桥段再次被CLIMAX运用：由于偷学了气功术而被逐出师门的前青龙门弟子真武，偶遇遭不明人士追杀的小师妹后出手相救，也从师妹口中得知青龙门惨遭灭门之灾。在自己私塾老师的鼓励下，也是为了寻找自己的人生方向和为青龙门复兴的努力，真武和师妹一同踏上了央卦大陆漫长的旅途……

CLIMAX ENTERTAINMENT也算是制作动作游戏颇有经验的厂商，由内藤宽领导的CLIMAX在MD时代，大名鼎鼎的《光明与黑暗》、《皇帝财宝》即出自其手，不过自从CLIMAX的众多骨干在上世纪90年代末纷纷离去之后，CLIMAX的总体制作能力就一蹶不振。DC发售之初CLIMAX欲以其全明星联袂的姿态推出的野心之作《CLIMAX LANDERS》，不仅销量不尽人意，IGN这样的大型游戏网站也是毫不留情地给出了6.0的低分。用朋友的话来说："CLIMAX擅长的游戏已经越来越对不上如今的市场"。PS时代的CLIMAX转型是一次非常成功的突破，因创造了《暴力冲锋车RUNABOUT》这样硬派爽快的任务制赛车游戏，而以较出色的销量挽救了CLIMAX。只是在《天地之门》出现以前，CLIMAX八年来所有的作品却几乎只有《暴力冲锋车RUNABOUT》的续作，这不得不让人惋惜其尴尬的地位。

《天地之门》作为A·RPG强项的回归，CLIMAX并没有满足我们多年的期盼，甚至可以说遗憾的色

彩会更浓重些。

游戏最初用极富灵性的动态画面向玩家展示了一个唯美的中国古代田园小村落景致，犹如《卧虎藏龙》中几人在竹海上轻步飞扬的极意。主人公真武在崖上习剑，一阵清风而过，漫天乱舞的竹叶，引出游戏漂亮的标题LOGO《天地之门》。可惜游戏中这样唯美诗意的描绘并不多，笔者心存印象的也就还有月桂湖上，真武用吟鸣剑唤出双奇门的神话阁楼。试想发挥PSP的华丽表现力，在游戏中多出现一些陶醉玩家深化剧情的片段，相信《天地之门》会成为一部能让人回味的作品，可惜能数出的也只有笔者怀念的这两处罢了。游戏对场景的表现力是有目共睹的，东方青龙门的田园恬静，北方玄武门北塞江的水乡落寞，西方白虎门的威严耸立，南方朱雀门的宫廷座落，还有中央麒麟门的敦煌壁画风……各武门极具特色的建筑风格确实为游戏的氛围渲染带来了极大的推动作用。

另一方面，从游戏最开始人物交谈均切换到使用大比例头像，所有人物表情和动作栩栩如生，代入感甚强，时而联想到武侠电视剧里精彩的人物对话。但到游戏后期这种大比例对话基本为零，由此可以看出，制作者虎头蛇尾的态度和游戏本身的匆忙收尾。作为灵魂存在的战斗系统也是充满了许多没有调整的瑕疵，官方的宣传从最开始就是自己组合150套的剑谱爽快杀敌。就成品来说，组合剑谱的自由度尚可，但是爽快杀敌却不敢恭维。由于成本或者是机能的考虑，游戏虽然是3D方式进行，但是视角却不能随意切换，这样玩家在战斗杀敌的过程中就要靠自己的方向感知配合敌人的位置去斩杀那些来自360度角的敌人们，仿佛让人回到了MD《皇帝财宝》时代那个痛苦寻找方位的回忆。每招剑技发动后的硬直和拖沓更是让人无法连贯自如。举个最简单的例子，玩家同时被AB两个敌人围攻，玩家首先灭杀了敌人A后肯定要迅速把方向拔回到背后的B以应之，但就是这个时候，生硬的剑技往往就踏地突过了头或是慢上半拍才往后面反应。这样的结果就是面对大把敌人时往往是胡乱砍杀，一点技巧都谈不上，因为这些技巧往往很难派上用场。原本被人寄予厚望的战斗就这样被磨成了无聊的网游式PK(甚至感觉还差些)，很多玩家抱怨自己进行游戏半个小时后就匆匆将之遗弃，不得不说一个灵魂般的系统毁了一个原本可以是很精彩的游戏。如果遭遇BOSS战碰上BOSS一连串的连击下来，玩家连翻身的机会都没有，干抓着PSP着急，因为根本无法及时判断和输入指令。

气功术是一个类似释放魔法的系统，无奈这个系统设置得有些霸道，发动的时候无论主角还是敌人统统定格，然后一段华丽的演出之后就是看到敌人的HP骤减，此时玩家又能躲到某个角落用口键继续蓄气，再发动，再蓄气，再发动……如此循环。当然，多数BOSS战能让玩家蓄气的时间并不多，不过一旦发现这些BOSS傻头傻脑冥想或装腔摆POSE的时候，那就蓄气吧。气功术的演出无可厚非，但有些破坏游戏整体平衡感的实际效果就让人不敢恭维。谈到战斗的属性相克，虽然游戏设置了金、木、水、火、土互生互克的关系，但实际在游戏中应用的效果却并不明显，笔者也是后期才弄清属性利弊，但统观游玩过程，那种实际的存在感确实太过薄弱。看得出，CLIMAX在战斗系统的把握上还有欠火候，而作为一款A·RPG来说，没有了精彩出色的战斗，我们还拿什么心情去面对后面的故事呢？

BOSS战的效果演出算是比较让人满意的，例如那只漫天飞舞的朱雀战足以让人在视觉上获得巨大享受，携带火焰般漂亮的羽毛散落各处，而躲闪其空中攻击而从地面制空的技巧也让人回味。不过面对类似玄武、白虎和青龙这样巨大的敌人也暴露了游戏视角缺陷这个重大问题，往往在几段剑技发动之后玩家已经找不到方向，笔者在最终BOSS战砍杀一气后甚至找不到自己在哪，恐怕那个时候可怜的游戏程序本身都不晓得要如何处理当前的视角了……

游戏贴心地设置了真武便笺，玩家可以自由翻找知道自己的下一个目标，而不至于迷失和不知所措。不过令人诧异的是，游戏很多环节衔接的非常突兀，例如原本跟着真武的师妹翠玲，经常在某事件发生之后没个交代就离奇脱队，后来又莫名其妙的出现诱发另一个事件……而音乐虽然算是游戏非常突出的一个亮点，也有完美结合剧情和中华风格的乐器合成演奏，但宏观来看，这些乐曲都是好听但记不住的类型，或许还是编曲方面Produce得有些不完善吧。

数落这么多不是，那么这个游戏让我们能有心进行下去的动力是什么？我想，能勉强回答的，恐怕只有剧情，还有我们本身很喜欢的武侠风情。日本玩家似乎对中国的武侠游戏并不算太感冒，《仙剑奇侠传》SS版只有几千份残忍的销售数字就是一个很好的例子(当然不排除SS版本身生硬的操作等诸多问题)，本作如果已经失去了风格喜好的受众支持，那么剧情恐怕是其最后能苟延残喘的本钱了……

从某个角度来说，《天地之门》的剧情尤为出众，原本只是一个寻找中央麒麟门为何灭杀主角的青龙门夺取青龙宝剑的目标，但在与各个门派接触的过程中，整个事件的真相也逐渐水落石出，而原本仅作为支线及历史背后的故事存在的双奇门、狱法门等武门的浮出，也让人们对主角父辈有关三盘剑的故事备感向往。本作牵扯到的西马大战等过去的历史一直都交代得含含糊糊，让玩家始终处于知其表而不知其所然的境地，最后导致抢夺宝剑欲让盘皇复活的麒麟门门主也仅仅是为了回到他的故乡西马而活了整整300年。西马究竟是怎样的一个国度？为何几百年前会爆发西马和央卦的大战，连自身拥有一半西马血统的主角真武都不知道……是为了前传性质的续作留有准备，还是本身就狗尾续貂，CLIMAX也够玩味玩家的耐心了。

游戏中始终在强调真武寻找自己的方向和道路，但是给笔者印象至深的还是各种各样复杂的人际关系和深不可测的人心。原以为才貌出众的朱雀门门主祝游竟然只是为了顶替离开武门的师姐以维持朱雀门的繁盛，在烈焰泉真相暴露和自己根本无法使用朱雀宝剑的事实面前，一切都是那样残酷。被白虎门众门徒视为最高荣誉的选拔祭，其最终目的竟然是选拔优秀的魂魄供给白虎门私藏的西马遗产自动算盘，算出未来应该选择的道路。一直将电青视为自己的爱子，信赖并疼爱他的麒麟门门主，倾自己所爱于电青身上，并希望能跟电青一起返回西马，最后却被阴险的电青用青龙宝剑贯穿躯体。■于真武剑下的电青用最后的一口气再次嘲笑了麒麟门门主的一厢情愿："回西马？我可是央卦的人，为什么要去那里？我跟他根本就没有血缘关系……"眼睁睁看着师父被杀，自己却完全无能为力还屈软于敌人淫威下的玄武门单传弟子英玄失声痛哭，深深懊悔平日的自己只顾玩乐而没有学得武艺的悔恨……

可以说，多元式的人物构成为剧情的多彩铺开了一段异常宽广的路。即使是路人甲乙丙丁的普通对话，也细致得见到了制作者的用心良苦。较有代表性的是白虎门门主被刺杀后，整个白虎门不同弟子的不同心态展现淋漓，有的人幸灾乐祸，有的人茫然没有方向，有的人只想着逃避回乡，有的人却誓与白虎门共存亡，还有的人自发组织想重振雄风……这里不得不再次提赞路人的对话部分，每个人都有3句以上的对话而不是一成不变的1句，发生一些事件后大家的台词还会更改并针对事件说自己的看法。有时候即使在城镇里转悠，听大家对同样一个事物的不同看法，也兴趣盎然，感叹一样米养百样人。

作为PSP少有的原创作品，给予《天地之门》一定的支持和关注还是很必要的，更何况，这还是一个我们母语的游戏，再也不用为了恼人的蝌蚪文煞费脑筋。无奈游戏本身确实素质有限，发售之前日本权威游戏媒体《FAMI通》毫不留情地给出了26分的低评价，而日本首周7000多份的惨淡销量也与SCE在PSP发售之初就曾经大力宣传力捧本作的情景形成鲜明反差对比。如同游戏的最后结局，代表土元素的中央麒麟门，在经历了夏辟和盘皇的毁灭后，一切如同荒漠的沙尘般再次被掩埋在浓浓的土黄色下，而真武举起了麒麟宝剑，打算守护在这片戈壁……这或许就是他心中的方向吧……那么CLIMAX的方向又何在？

《天地之门》的昙花一现，是否注定了它同麒麟门一样将被遗忘于时间的沙尘中……



游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



主持人 阿修罗

阿修罗的地狱传言

编辑部所在的城市已经开始热起来了，热到白天工作的时候不开空调都已经无法集中精神的地步。不过全国其他地区似乎并没有如此炎热，正是春暖花开的好时节。春天是万物生长的季节，这个季节总能给人带来很多灵感。虽然我们"游风艺苑"主要接受的都是一些ACG相关稿件，不过对于所有喜爱画画的朋友来说，偶尔出门写生都是很重要的哦！



广州・SADAKO

SADAKO已经很久没有给我们投稿了，这一次的浓姬画得很棒哦！

杭州・星仔

这个姿势的古铁神仿佛正要离地升空，很有气势！总体感觉比另一张好！





南京・刘倩

《Code Age》是一个很怪异的游戏，不过人设的风格很不错。

天津・SPIKE

虽然是黑白稿，但是对于扎古那种粗犷的风格却再现得很好！是男人就要开扎古！







重庆・Ataki

女性版的《新鬼武者》还是比较少见的，苍女鬼的眼神好暧昧啊！

临海・BWMK2

稻姬可是十六夜的最爱啊！这张图也不错，不过似乎下半身的比例有一些小问题。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



游戏动漫园

GAME & A C. GARDEN

一堆去年的十月动画结束了，另一堆四月动画随即迅猛登场，似乎每年都是这样循环往返的哦……话说现在的动画厂商真是越来越不厚道了，有不少TV版动画根本就不给你播完，而是要把最后几集放到DVD中来卖，像《虫师》、《IGPX》、《SOLTYREI》等等都是如此。难道说，再过几年TV版动画就要变成所谓的“试看版”了吗？先放几集吊吊胃口，等到你看上瘾了便立马停播。预知后事如何，敬请购买DVD。不知各位是如何看待这种现象，反正我是不希望看到那一天的到来……

如同上一期一样，这半个月卡伦依然没有看其他什么动漫，只是在稳步进行《舞 HIME》的补完计划中。而业余的其他时间依然是花在了《最终幻想XII》上，目前的进度为70多个小时，记得卡伦上一个超过100小时时间的游戏还是前年的《影之心II》，看来这次的《最终幻想XII》达到这个目标应该也是指日可待了。

栏目主持 卡伦

动漫情报站

最希望改编为真人版的漫画揭晓 《篮球飞人》男性女性全方位制霸



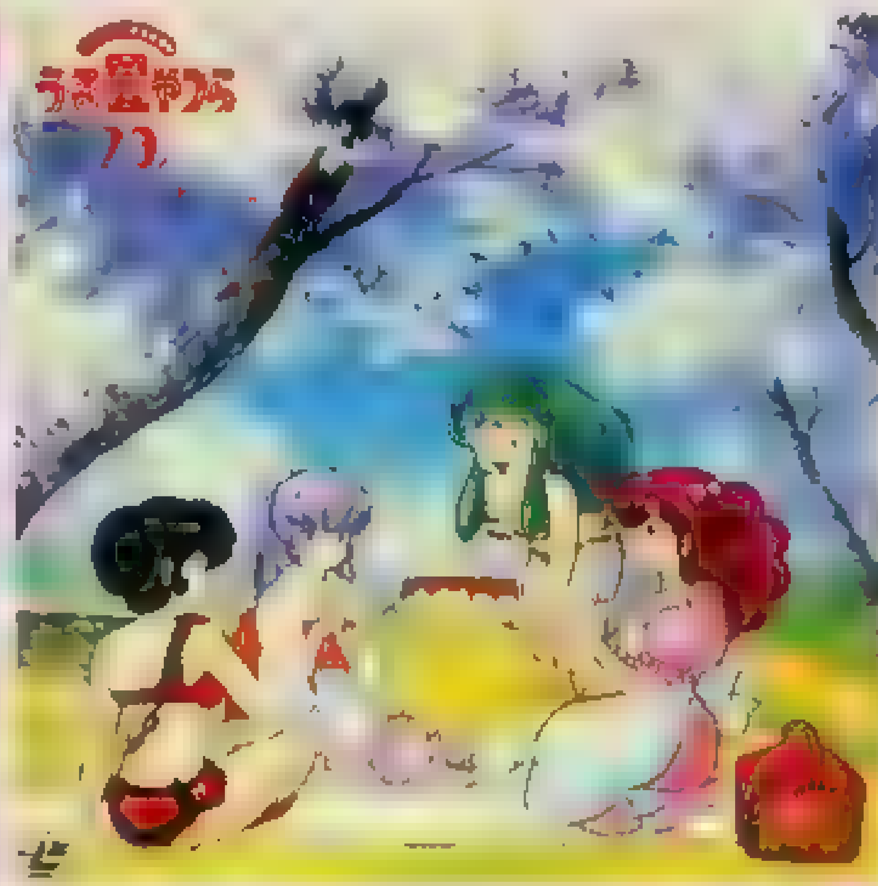
近两年来，将日本动漫改编成真人版电影的势头可算是愈演愈烈，像《NANA》、《TOUCH》等作品都给我们留下了深刻的印象，而即将上映的《死亡笔记》、《网球王子》和《多罗罗》等也都是颇受瞩目的作品。几个月前，日本著名娱乐网站“ORICON STYLE”曾举办了一次“你最希望改编成真人版的漫画是什么”的调查，而在最近，网站终于公布了最终的投票结果。

投票共分为“综合篇”、“男性篇”、“女性篇”三部分，而令人惊叹的是，井上雄彦的《篮球飞人》竟然包揽了这三项的冠军，这也充分反映了这部作品在日本动漫迷心目中的地位。

在这些作品中，有些确实很适合改编成电影或电视，例如《沉默的舰队》、《20世纪少年》等都属于写实类的作品，改编起来没有多少难度。不过，像《机器猫》、《福星小子》这样的作品想要改编成真人版的话，那恐怕就要花一番功夫了。

下面就是这三部分投票前十名的名单。

综合篇	男性篇	女性篇
01.篮球飞人	01.篮球飞人	01.篮球飞人
02.名侦探柯南	02.乌龙派出所	02.名侦探柯南
03.乌龙派出所	03.沉默的舰队	03.樱兰高校美男部
04.怪物	04.怪物	04.蜂蜜与四叶草
05.沉默的舰队	05.次元舰队	05.福星小子
06.20世纪少年	06.20世纪少年	06.怪物
07.机器猫	07.机器猫	07.20世纪少年
08.蜂蜜与四叶草	08.名侦探柯南	08.机器猫
09.福星小子	09.工业哀歌芭蕾男孩	09.乌龙派出所
10.次元舰队	10.BECK	10.BECK



《钢炼》最新OVA日本发售



3月29日，《钢之炼金术师》的最新OVA版动画《钢之炼金术师 PREMIUM COLLECTION》正式发售，如果没有意外的话，这应该也是《钢之炼金术师》动画的绝响。在片中共收录了数段全新的短篇动画，其中尤以恶搞版的“宴会篇”最为精彩。另外，当初在“钢之炼金术师 赏金·旅行”活动期间放映的“国家炼金术师军团 VS 七大人造人”也被收录到了其中。如果你是一位《钢炼》FANS的话，那么万万不能错过这部作品，因为从其中的某个情节中来看的话，以后《钢炼》恐怕是不会再推出新的作品了……



童话大王降临影视世界 皮皮鲁鲁西西经典再现

相信只要是生于上个世纪80年代的朋友，绝大多数人都不会忘记童年时皮皮鲁、鲁西西、舒克、贝塔、机器猴、幻影号等在童话世界中带给我们的美好回忆，童话大王郑渊洁更是自从那时起便成为了一代人的偶像。而在不久前的3月21日下午，在浙江省温岭市方城小学举行的“童话大王”郑渊洁报告会上，郑渊洁简单披露了其作品全面影视化的计划。

在会上，郑渊洁这样说道：“3月30日下午，在北京人民大会堂将公布，我的作品将全面影视化，作品影视改编权全部交给长影集团，拍皮皮鲁鲁西西等为主角的系列影视作品，重拍舒克、贝塔动画片。皮皮鲁、鲁西西扮演者，将通过中央电视台海选。”

郑渊洁从1977年开始尝试写作，写过小说、诗歌、相声甚至歌词，从1979年开始发表童话开始，从此一发不可收，创造了皮皮鲁、鲁西西、舒克、贝塔、大灰狼罗克等系列童话人物，今年，皮皮鲁度过了25岁生日。只刊其个人作品、1985年创刊的《童话大王》杂志至今发行上亿册。在截稿前卡伦获悉，长影集团将会和郑渊洁联合组建动画公司，建立中国最大的动漫及延伸产品基地。作为中国二十年来童话界的领军人物，相信郑渊洁的这一举动肯定会引起不少当初曾为他的作品痴迷的朋友的兴趣。

事件 东京国际动画展获奖者尘埃落定

3月26日，被称为世界最大规模动画展之称的东京国际动画展(TAF2006)举行了隆重的闭幕仪式。在这次为期四天的展会上，各大动画公司纷纷展出了自己即将播映或正在热播中的作品。而在最受瞩目的2005年最受欢迎动画奖中，《钢之炼金术师》再度显露出了自己的强大实力，剧场版《香巴拉的征服者》共获得了年度动画大奖、最佳导演奖和最佳音乐奖这三个奖项。此外，像《鸦KARAS》、《虫师》、《交响诗篇》这些不属于大众作品，但却有着超强实力的动画也得到了他们应有的评价。下面，就让我们一同来看一下东京国际动画展的详细获奖名单吧。



年度动画大奖	钢之炼金术师 香巴拉的征服者
TV动画奖	交响诗篇、怪医秦博士、虫师
剧场版动画奖	名侦探柯南 水平线上的阴谋
	机动战士Z高达 星之继承者
OVA动画奖	鸦KARAS、战斗妖精雪风
海外剧场版动画奖	超人总动员

个人部门	
监督奖	富野由悠季——《机动战士Z高达 星之继承者》
原作奖	荒川弘——《钢之炼金术师》
脚本奖	佐藤大——《交响诗篇》
美术奖	胁威志——《虫师》
角色设计奖	吉田健一——《交响诗篇》
声优奖	大冢明夫——《怪医秦博士》
音乐奖	大岛ミチル——《钢之炼金术师 香巴拉的征服者》

动画 《灼眼的夏娜》剧场版开始制作



由高桥弥七郎人气小说改编的动画《灼眼的夏娜》不久前刚刚播映完了最后一集——《红莲的思念》。虽然在最初播映时看好本片的人并不多，而部分原作FANS也对本片对原著的篡改感到不满，但《灼眼的夏娜》却凭借着自己的独特魅力成为了10月档新动画中最受欢迎的作品，而在最终话中，我们也惊喜地得知了本作的剧场版已经开始制作的消息。

《灼眼的夏娜》剧场版将启用TV版动画的原班人马，导演为渡步高志。目前本片还没有公布上映日期和具体的剧情构架，敬请期待"游戏动漫园"的后继报道。

动画 《心跳回忆》再度改编为动画

在不久前结束的东京国际动画博览会上，Konami公布了三部即将播映的TV版动画：《红头巾枪手》、《Saint October》、《心跳回忆》，以及OVA动画《SKY GIRLS》。但相信对于诸位读者而言，最感兴趣的必定是《心跳回忆》无疑。



本片将以正在测试中的《心跳回忆ONLINE》的世界观为构架，Konami力推的新一代《心跳》偶像天宫小百合更是当仁不让地成为了本片的女主角。而男主角大贺陆的形象迄今还未公布，不过大概也不会有多少人对他感兴趣就是了……

在数年前推出，以一代为蓝本的OVA版动画《心跳回忆》曾给玩家们带来了美好的回忆，也让玩家们在时隔多年后再度迎来了那心跳的感动。希望这一次Konami能够再接再厉，奉献给我们又一次完美的"心跳"。

经典赏析 LEVEL E

作者：富坚义博

剧情简介

"在他清纯可怜的外表下隐藏着什么样的内心呢？"

自从在灵界搞出一个新秩序之后，为人懒惰又被奉为鬼才的富坚义博老爷便开始了他寻求突破的无尽旅程，而这个旅程偏偏是从一个性格恶劣，外表清纯，有着各种不良恶趣味嗜好的外星王子开始。这就是交织着富坚义博各种恶毒小心灵的综合产品，大名鼎鼎的《Level E》，也就是俗称的《E级水平》。

擅长描绘冒险和奇异世界的富坚在这一次的故事里首次把剧情和悬念的高度提高到了可以说是让人吃惊的地步，在以往的富坚作品中（其实也就一部半），主角从未如此主动参与过事件，而这一次《Level E》的主角却是个彻底的主动参与者——可以说，整个《Level E》的故事就是围绕性格恶劣的外星王子如何发挥自己恶搞整人的天赋，在各种事件之中穿梭自如，最后被某同样恶劣的外星公主看中，夫妻双双携手共创未来……这个故事一开始就非常开宗明义：在地球上有着许多人类并不知晓的种族生存，这些种族包括数量具大的外星人，而人类对此并无察觉……话说马鹿·基·艾尔·多古拉是多古拉星的第一王子，此人有着"就算把自己赔进去也要看别人饱受打击的表情"这一伟大爱好，他为了这一目标不断积极努力，以至于让周围跟随他的人都有一种生在世界最后一日的感觉。

事实上……也只能这么给故事归类了，真正故事之中的精妙，还是要亲自去看的。

评论

从《幽游白书》最终对于道德和是非的不断反问里逐渐走出来的富坚曾经在一段时间内完全没有考虑自己要画什么，最终受到了电视节目的启发决定画一个外星人侵入地球的老土故事，而最开始这个故事甚至连第一章的大纲都没有打好……就在这么一种情况下，单行本只有三本的《Level E》诞生了，那个时候所有人都还没意识到这部作品在富坚漫长而拖拉的漫画生涯中所占的地位，历史的车轮还在泥泞中缓缓转动……



从结构和形式上来说，《Level E》所表现的内容并非那么独树一帜，然而其所散发出来的那种独特风格才正是现今日本漫画界最缺少的东西。正如Intel创始人所说的那样，只有偏执狂才能成功。从另外一个角度考虑这句话的含义，就是只有坚持独特风格的人才能成功。富坚所坚持的灵动和无处不在的嘲讽精神在故事之中表现得淋漓尽致；而师承欧美漫画叙事方式、所谓让人意想不到的结尾更是作品的绝大亮点。在所有的疑惑和曲折心理变化之后，悬念是非依然交给读者去判断，这正是富坚哪怕画草稿也会被人拥爱的主要原因了

因为独特，因为不可模仿，富坚和《Level E》才如此容易被人铭记。

流行玩艺

春节以来，娱乐圈内陆续发生的一系列纠纷真是让人应接不暇：先是霍氏后人状告《霍元甲》侵权，用行动印证了"活着，不是一个人的事"这个主题；继而，以韩寒为首的"80后"一代与白烨等文坛名宿在博客上展开互斥，不久升级为骂战，直杀得天昏地暗，至今未休；现在，由于狗仔队的日益猖獗，以黎明为首的香港艺人正拟定采取示威游行……2006年，娱乐界在一片纷繁芜杂的喧闹声中走完了开局。后事如何？让我们静观其变。

栏目主持：D·S

聆听流行.MP3

《春·夏·秋·冬》



张敬轩

一直是歌红人不红的张敬轩时隔一年多又发新专辑了。主打曲《过云雨》简约清新，少了情情爱爱的字眼，也少了情绪激昂的唱腔，而是用天气的变迁去刻画爱情，用词用句用曲均相当清澈，不出意外地蝉联了多周中歌榜的冠军。其他歌曲也保持了其一贯的耐听水准，与香港近期大热才女王菀之合作的《随你》之粤语版《手望》也被收藏在王菀之的专辑中，两人交错和契的合声以及悠远空灵的编曲也能让听者耳边一震，表现不俗。值得一提的还有张敬轩首次尝试摇滚曲风的《有一首歌》，看来谭校长要他多改变曲风的建议还是起到了一定的作用。不过个人觉得西施本就美艳，非要整容成貂禅去表明自己有可塑性似乎没那个必要。

品味流行.MPG

《一球成名》



这是一个真实的故事，讲述这个世界上随处可见的足球少年是如何成长为明日巨星的故事。作为许多从墨西哥边境偷渡到美国的拉丁裔非法移民之一，主角圣地亚哥·努涅兹从小生活在贫困中。足球作为他最大的爱好，一直是他生命中的精神支柱。单纯地热爱足球，奋力拼搏、永不言败，《一球成名》中所讲述的概念就是那么简单清晰。无论你是天皇巨星，还是街头小子，假使你失去了这一信念，你就会被那些诱惑毁掉你的职业生涯，甚至是精神支柱。在足球领域，从未有一部足够大制作投入和世界范围影响力的影片去记述球员的成长历程和带我们领略这一种在全世界拥有最多人支持的运动。Come on，《一球成名》会告诉你什么才是足球，以及如何去做一个球员。

解读流行.TXT

作者：刘童 定价：[illegible]6元

《美丽最少年》



如果说余华的《兄弟》讲述的是不离不弃的少年之间的亲人感情，那么刘童的《美丽最少年》则将陌生少年之间的关于温暖和对幸福的追求发挥到了极致。整个故事讲述了两个少年追逐幸福和梦想的故事，同时也充斥着灰色阳光和血性淡漠。小绪的幽默阳光，与离的沉默感伤，这两个主角在小说的中部交集，通过一部叫做《美丽最少年》的舞台剧走到了一起，共同在舞台和文字上去体会和懂得什么样的少年才是"最少年"，什么样的少年最美丽。作者不经意间的小智慧会让你通篇忍俊不禁，而他笔触下淡淡的忧伤更像一剂回忆药，将你我带向曾经的过往——如果少年可以重来，我们又将如何选择？虽然彼此陌生，但是他们在同样的追求里追逐幸福和爱。而我们该如何度过？

狙击流行.COM

耐克有史以来最快的足球鞋

刺客III



Nike Mercurial Vapor III

球鞋真的能提高球员的速度吗？Nike给了我们答案。

在现代足球的比赛节奏愈加快速的今天，对于具有一击必杀决定力的前锋而言，从接球启速的刹那开始，足部任何一个微小的细节都足以影响到这场进攻的主导权——甚至整场比赛的结果。因此，一双舒适、轻便、快捷的"刺客"性武器才能配得上前锋这种真正的刺客。

刺客III是Nike历时两年磨出的亮剑，它为当今最快的球员提供了最高水平的技术革新、速度和舒适感。其正在申请专利的后跟稳定系统能将足部牢牢固定，而鞋底呈托盘可以最大限度地将足部的能量转移到地面。此外，最令人惊叹的是它那仅200克的重量，看来设计师彼得·哈德森那"去掉任何增加分量的东西"的设计理念得到了完美的体现。

刺客III在中国的第一个体验者就是鲁能队的国脚李金羽。在这款灵动飘逸的球鞋帮助下，李金羽在今年中超赛场找到了感觉，并对这双球鞋赞不绝口。而在世界大牌球员里，使用刺客III的还有罗纳尔多、阿德里亚诺、亨利等著名前锋。



数码流行.PDF

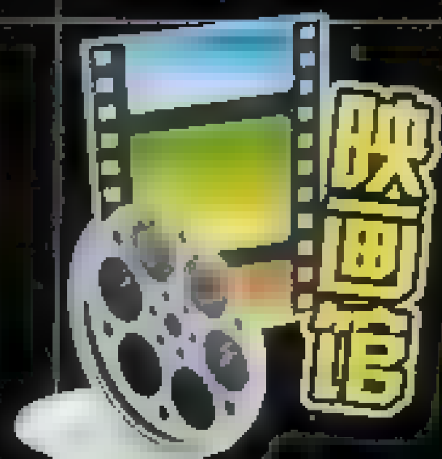
2006年最值得购买的音乐手机之一

凭借国内第一款Walkman手机W800c的推出与良好的市场反映，索尼爱立信在2005年的手机市场上可谓是风光无限，其后又相续推出W550，也同样受到众多消费者的青睐。2006年3月索尼爱立信再接再厉推出了万众瞩目的W810，似乎索爱早已意识到手机多媒体娱乐将成为2006年手机发展的主要趋势。

W810延续了W800c的简约直板设计，但采用了以黑色为主，橘红为辅的整体色调，从以往Walkman手机大面积使用橘红色来看这既是经典的延续也不失为一种创新。值得注意的是，在功能键区W810放弃了以往的5D摇杆设计，采用了5方向导航键的设计，看起来更人性化，同时操作也更得心应手。W810的屏幕由以往W800c的1.8英寸提升到了1.9英寸，但却仍旧使用176×220的传统分辨率，这的确让人略感失望，不过可喜的是W810延续了以往40和弦铃声的同时，将手机独立扬声器增加到了三个，其效果就可想而知了。在传输方面，W810除了支持蓝牙、红外线外，还将USB接口速度提升到USB2.0标准，传输性能明显提高。同时，加上W810标配了512MB的Memory Stick Pro Duo短棒，相信能满足大多数用户的需要。

作为2006年索尼爱立信的首款Walkman手机，W810的确有很多可圈可点之处，虽然总体机能提升比较有限，但这并不能否认她仍旧是2006年最值得购买的音乐手机之一。





映画馆

为游戏玩家推荐电影佳作

三月观影杂记

栏目主持 胜负师 Email game3@ucg.com.cn

三月份因为忙于《FFXII》，所以胜负师看的影片比较少，基本上找的也是一些去年自己比较感兴趣、最近才推出DVD版的作品补补课。其中印象比较深刻的有《勇敢者的游戏2》、《忍》和《暴力史》。前一部是十年前经典奇幻剧的续集，而后两者则分别是由日本和美国漫画改编而成的电影，和ACG爱好者也算关系密切。印象深并不是说这些影片都值得向不同层面的电影爱好者推荐，它们虽然各有各的亮点，也有其缺陷和局限性。不过欣赏电影和品位游戏一样，都需要循序渐进，而我也希望能与各位读者一同提高。



[勇敢者的游戏2] Zathura

推荐度：★★☆
导演：乔恩·法夫罗
主演：乔纳·波波、乔什·哈彻森、蒂姆·罗宾斯、达克斯·谢帕德
片长：113分钟
发行：索尼
上映日期：2005年11月11日

乏善可陈的"棋"幻片

可能有人还记得，1995年那一场几乎令所有的小孩以及他们身边的大人惊心动魄的游戏。狮子、大象、猴子、巨蚊、食人花、洪水、流沙……这一切都被一个小小的棋盘引入了现实世界，在掷出色子的那一刻，银幕中的主人公与银幕外的观众都不知道接下来会出现什么。正是因为如此，这样的影片才会如此扣人心弦。

前年自己看到《勇敢者的游戏2》的预告片时，便已经对此片颇为期待了，当然也提前知道了本片的主题不再是丛林历险，而是太空漫游。沃尔特、丹尼兄弟和他们的姐姐生长在一个离异家庭中，两兄弟性格迥异，感情不合，所以时常会吵吵闹闹。有一次父亲外出，丹尼被哥哥关进了地下室，而他无意间发现了名为"Zathura"太空冒险棋。当他转动棋盘上的钥匙，按动按钮，棋盘中跳出了一张卡片，随后屋子便被小流星袭击。而当兄弟俩打开家门时，发现整所房子已经漂在了外太空。想要让一切恢复正常，惟一的办法就是将游戏玩完。但是每按一次按钮，都会有意想不到的麻烦发生，两个孩子将如何把这些麻烦一一化解，并重返家园呢？

从实际观影的印象来看，也许是因为前作的深入人心，续集除了套上了一件"太空服"，并没能找到更大的突破口。基本套用了前作的故事架构和游戏规则，就连亲情友爱的主题也是如出一辙，让这部影片缺少了新鲜感。而且，一个是让远古时期的洪水猛兽出现在城市中，而另一个是让一所房子漂浮在太空里，后者未免太奇幻，有点超出常识了。而棋盘引发的各种麻烦在变化和想象力方面也做得不够，最后游戏的结束也显得十分仓促。当然，影片的视觉效果还是相当不错的，一定程度上弥补了剧情上的不足。

在前作中，"老戏骨"罗宾·威廉斯的大孩子形象可谓深入人心，而片中还是LOLI的科尔斯滕·邓斯特十年后已出落得亭亭玉立，成为家喻户晓的蜘蛛侠的亲密爱人。而本片中，因《肖申克的救赎》而广为人知的蒂姆·罗宾斯饰演了两个小捣蛋鬼的父亲，但显然只充当了绿叶的角色，不到五分钟的戏份实在有些尴尬。至于两位童星——12岁的乔什·哈彻森和年仅7岁的乔纳·波波的表演倒是十分到位，或许再过十年，他们也会有邓斯特现在拥有的光环。



[忍] Shinobi

推荐度：★★☆
导演：下山天
主演：仲间由纪惠、小田切让、黑谷友香、椎名桔平
片长：103分钟
发行：松竹
上映日期：2005年9月30日

盛名难当的忍者片

不要误会，虽然影片名为《Shinobi》，但事实上与那款曾让胜负师等ACT FANS如痴如狂的"世嘉神作"并无任何关联。不过这部《忍》也并非没有其ACG根基，因为它改编自1958年由山田风太郎创作的忍术奇幻界的不朽之作——《甲贺忍法帖》，也算是系出名门。

影片讲述的是在德川家康取得天下的年代，伊贺与甲贺两个相互敌对的忍者村落的继承人——胧和弦之介因偶遇而相爱。而此时，德川家康为确实掌握政权而展开政治密谋，下命由两个村落各派出五名身怀绝技的忍者进行生死对决，而胧与弦之介正是两组人马的领袖，被迫成为以死相拼的敌人。而此时，德川派遣大军突入忍者村落，欲消灭在战争时期为统治者效命，在和平时期却会成为统治者麻烦的忍者。最终胧和弦之介以他们自己的方式结束了这场危机，但却付出了沉痛的代价。

本片耗资15亿日元，由新一代日剧女王仲间由纪惠扮演女主角胧，而男主角则由当红帅哥小田切让担当，主题歌《HEAVEN》更是由滨崎步跨刀主唱，其台前幕后的阵容足矣让人眼前一亮。虽说两位主演的形象还比较出色，不过堪称忍者界"罗密欧与茱莉叶"的弦之介和胧在本片中并没有把原作中禁断之恋的那种绝望感表现出来，感情交流显得较为生涩，表演过于脸谱化其实也是很多日本同类影片经常出现的问题。

千奇百怪的忍术是原作中的另一个卖点，不过这个方面影片也没有能做到位。首先因为影片的时间长度需要，将原作中每边十名角色硬生生削减了一半，而且还尽挑软柿子捏，去掉的尽是些能力怪异、用镜头很难表现的奇人异士。就算是剩下的人物，包括男女主角的能力在影片中也进行了大幅修改。几场打戏虽说还算精彩，但与"重金打造日本忍术酷炫特效，精湛重现正宗忍术奇幻对决"这样的宣传口号还是有相当的距离的。

如果您是原作的FANS，那么面对这样一部在改编上避重就轻、裁切较为严重，在特技方面又缺乏足够震撼力的作品，可能无法令人满意。但影片在思想性和悲剧感上还是基本忠实于原著的。对于没有看过《甲贺忍法帖》的观众，这倒是一部值得一看的商业片，至少可以让各位初窥"《忍法帖》系列"的门径，或许因此您还会把原著找来看看呢！



[暴力史] A History of Violence

推荐度：★★★☆
导演：大卫·柯南伯格
主演：维戈·莫坦森、埃德·哈里斯、玛利亚·贝洛、威廉·赫特
片长：96分钟
发行：新线
上映日期：2005年9月30日

反暴力美学的惊悚片

被称为"深度惊悚片第一人"的加拿大导演大卫·柯南伯格很多影迷都不会陌生，他去年的重头作品《暴力史》也备受瞩目，甚至曾是奥斯卡的有力竞争者。不过可能并不是很多人知道，这部现实主义风格的影片是根据瓦格纳和文斯·洛克所著的同名漫画小说改编而成的。

影片有一个沉闷的开头，流水账似地讲述了小镇上的餐馆老板汤姆一家人平静而低调的生活，二十分钟过后，你甚至不知道这部影片怎么会和暴力扯上关系。不过平静因两名凶残的歹徒闯入餐馆而打破，汤姆为救店内的顾客与员工，干净利落地将两名歹徒击毙，而汤姆也一跃成为了小镇的英雄，电视台对他事迹进行了报道。但汤姆却隐约有一些担忧，而不久后，几个臭名昭著的黑社会分子踏足小镇，并执意把汤姆叫做"乔伊"，汤姆和他的家人每天生活在恐慌之中，原本和谐美好的家庭正一步步走向崩溃的边缘，而汤姆不为人知的过去也逐渐浮出水面……

与其他犯罪题材的影片一样，本片中也有一些动作戏和暴力场面，但与风衣墨镜、慢动作、白鸽这样的暴力美学相比，《暴力史》中的暴力表现完全是反其道行之。汤姆的动作讲究的是快、准、狠，以疾风迅雷之势置对手于死地，甚至让人感觉有些残忍；而他就算拿着枪也绝不拖泥带水，都是将对手一枪毙命，绝不会先说上几句台词，然后选好角度，摆好POSE再开枪。片中的几场动作戏往往只有几秒钟就闪过去了，但却能让人紧张得让人喘不过气来，有着非比寻常的畅快感。

本片的男主角汤姆由维戈·莫坦森扮演，这可以说是他在一定程度上突破《指环王》中阿拉贡的一个角色。维戈的表演张力十足，将一个中产阶级居家男人的沉默寡言，唯唯诺诺和一个杀手的心狠手辣、果断无情演绎得惟妙惟肖，他对角色那种有着黑历史却向往做个好人的矛盾心情把握得十分到位，而人物身分之间的转换也显得真实可信。

本片投资仅3200万美元，注定走的不是商业大片路线，但因为有出色的剧本、出色的导演和出色的演员，而使《暴力史》的素质得以保证。当然，因为片中有十分写实的暴力镜头和一些成人内容，所以在影片观看的受众上有一定的局限，所以这里并不向所有的玩家推荐。







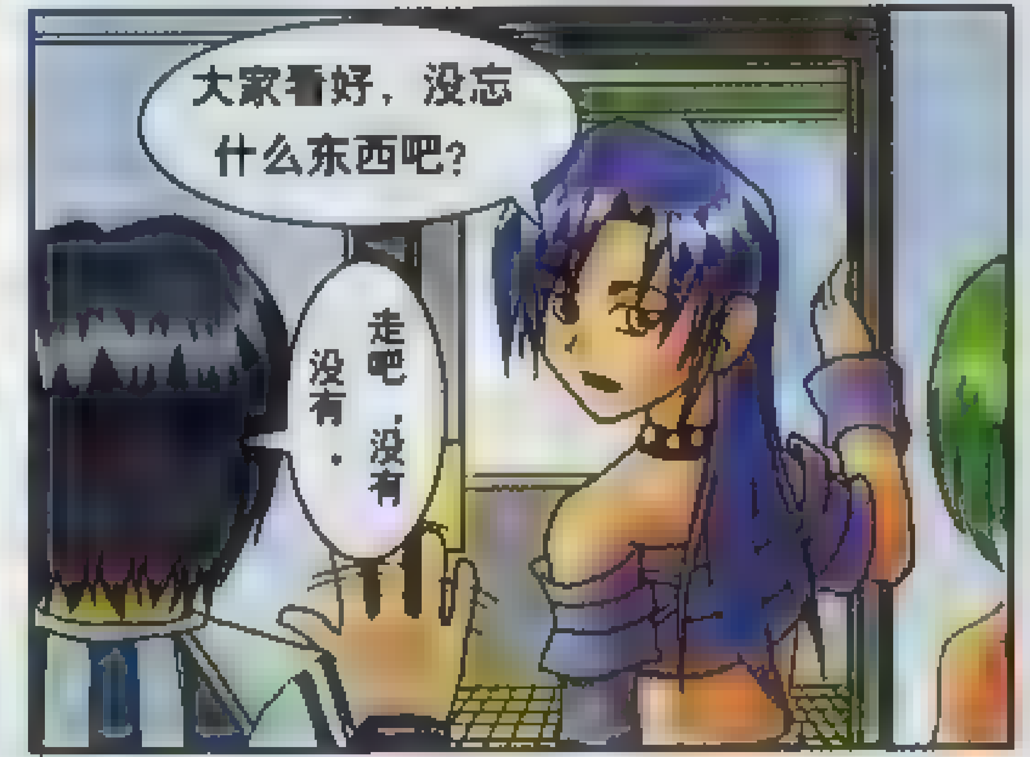
编辑部de故事

上期截稿后，部分小编自发组织成『观婚团』前去参加某朋友的婚礼，以下是一路上发生的故事……

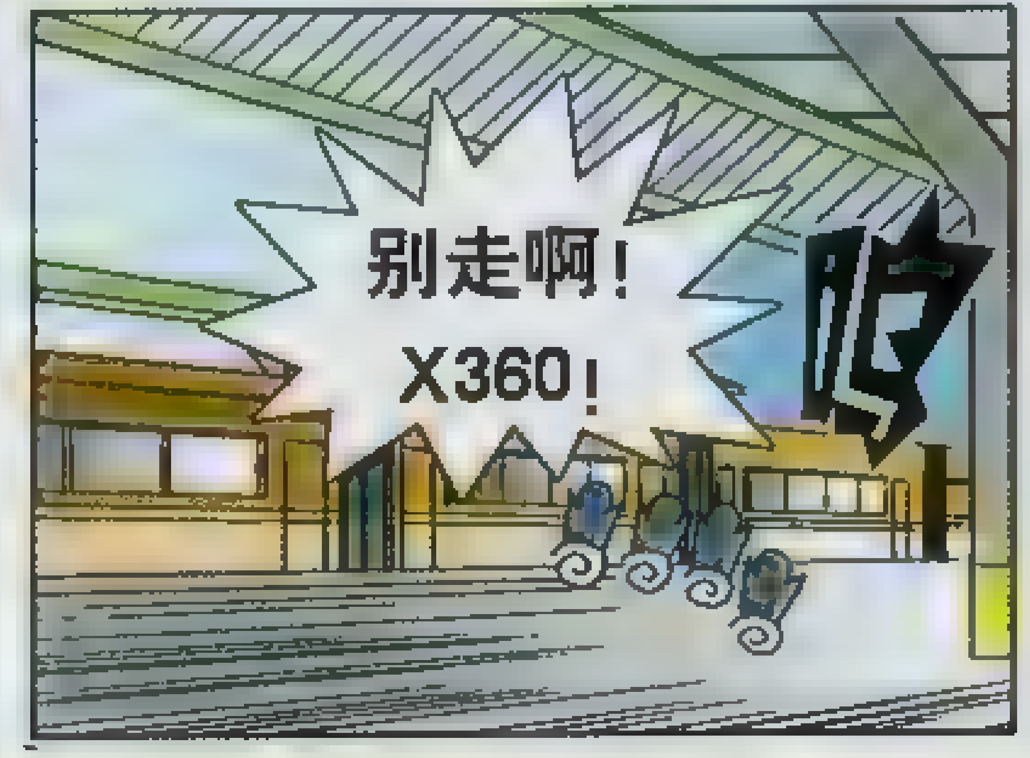
绘 星仔
剧本 D·S

健忘症候群

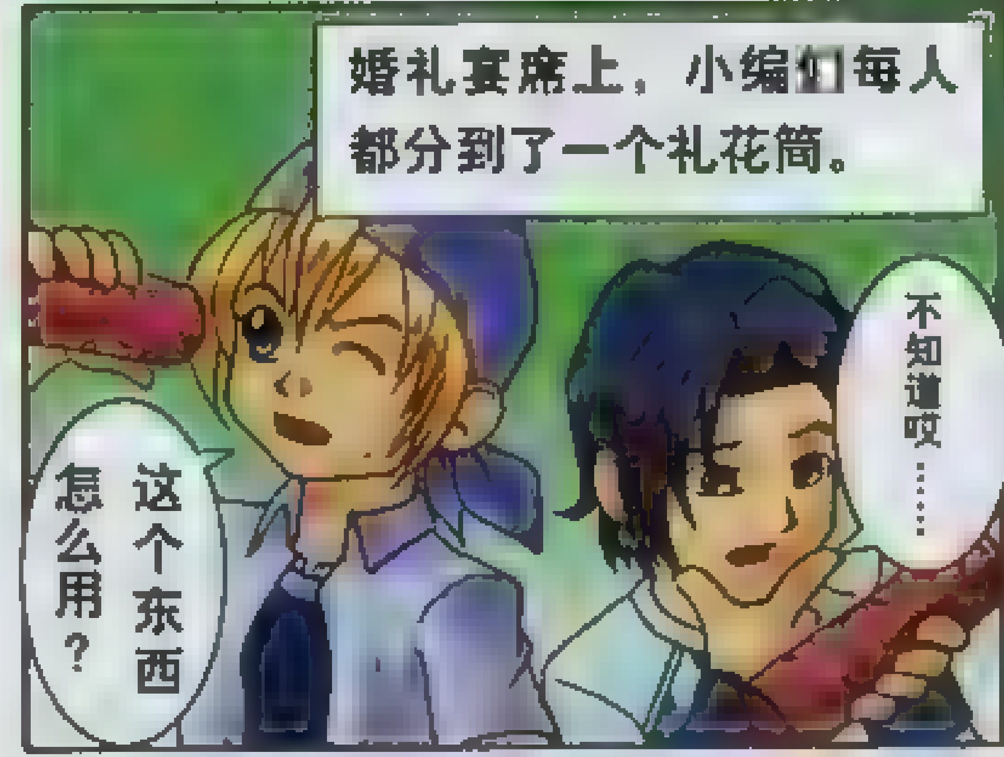




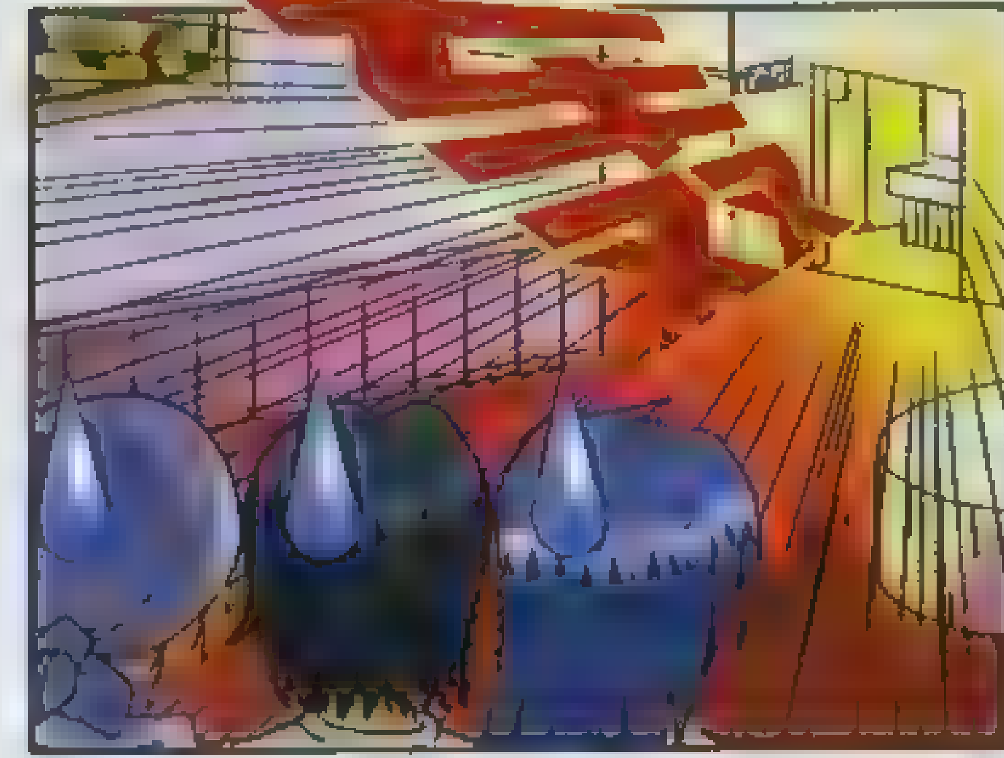




试验

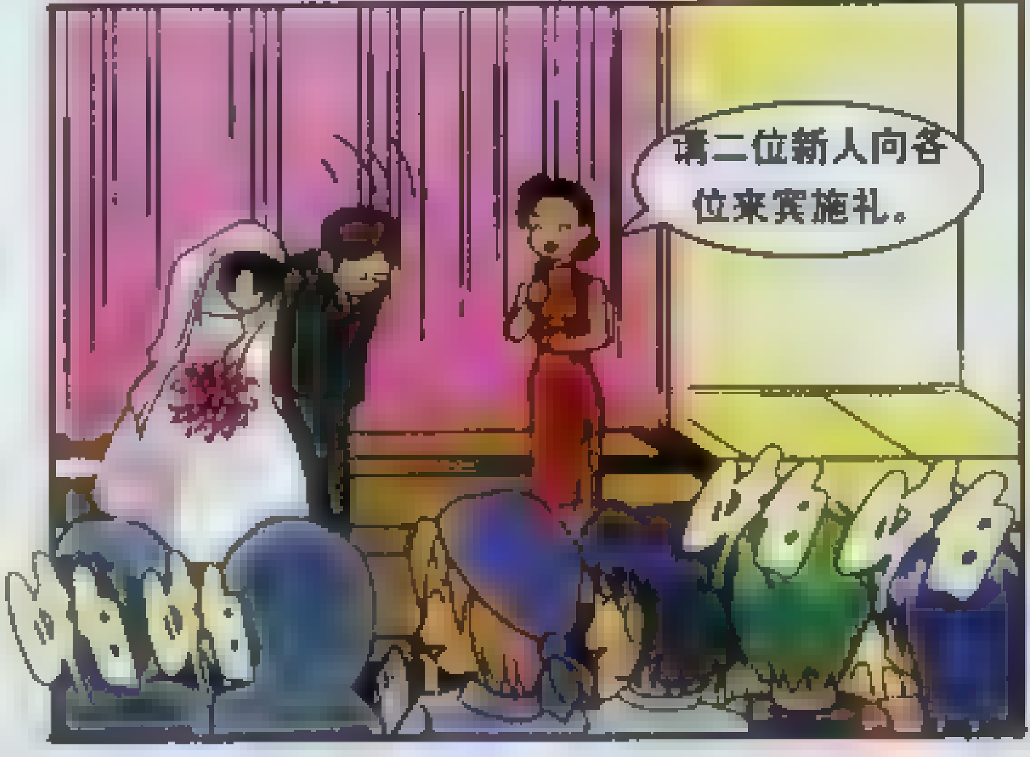


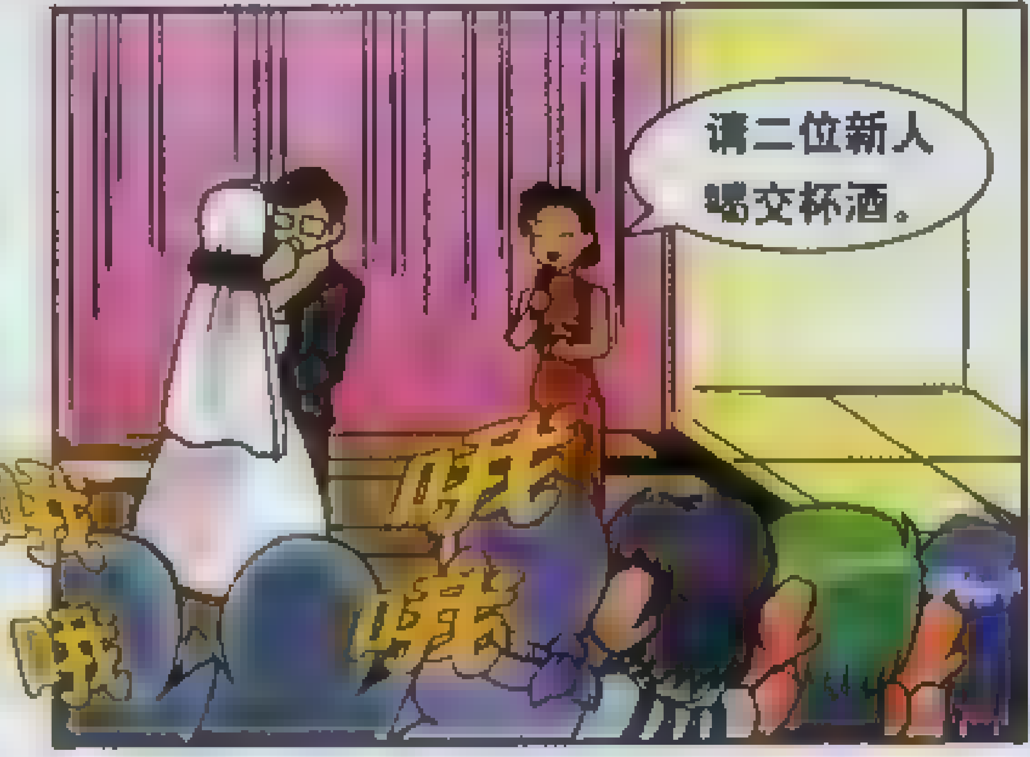


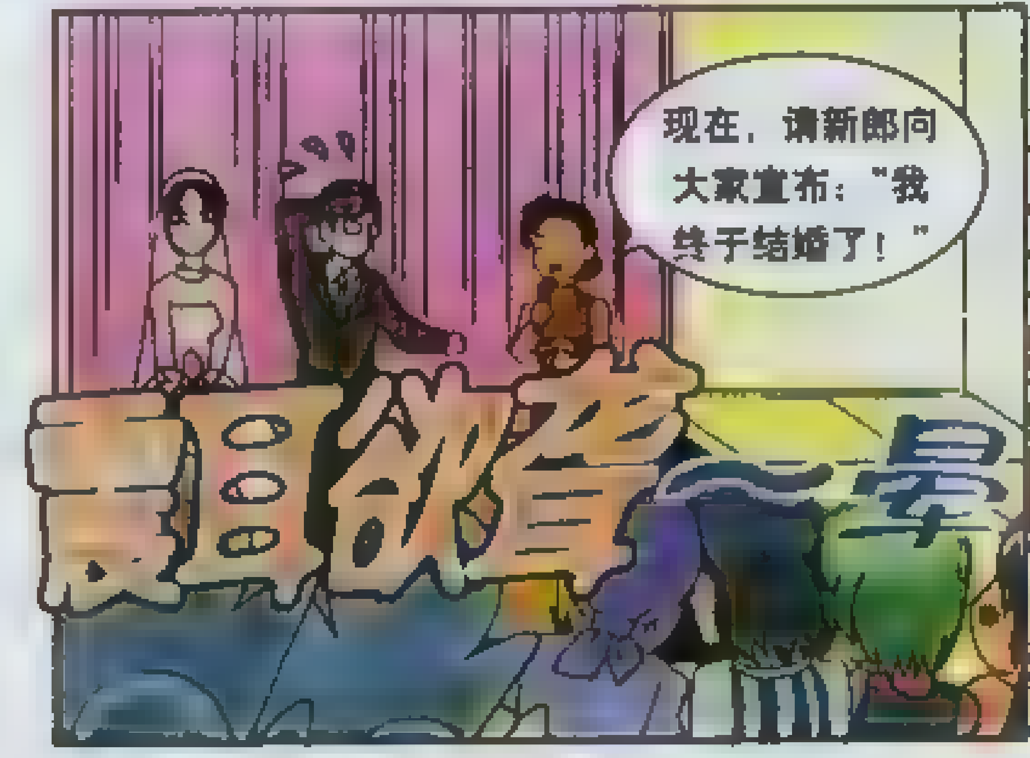


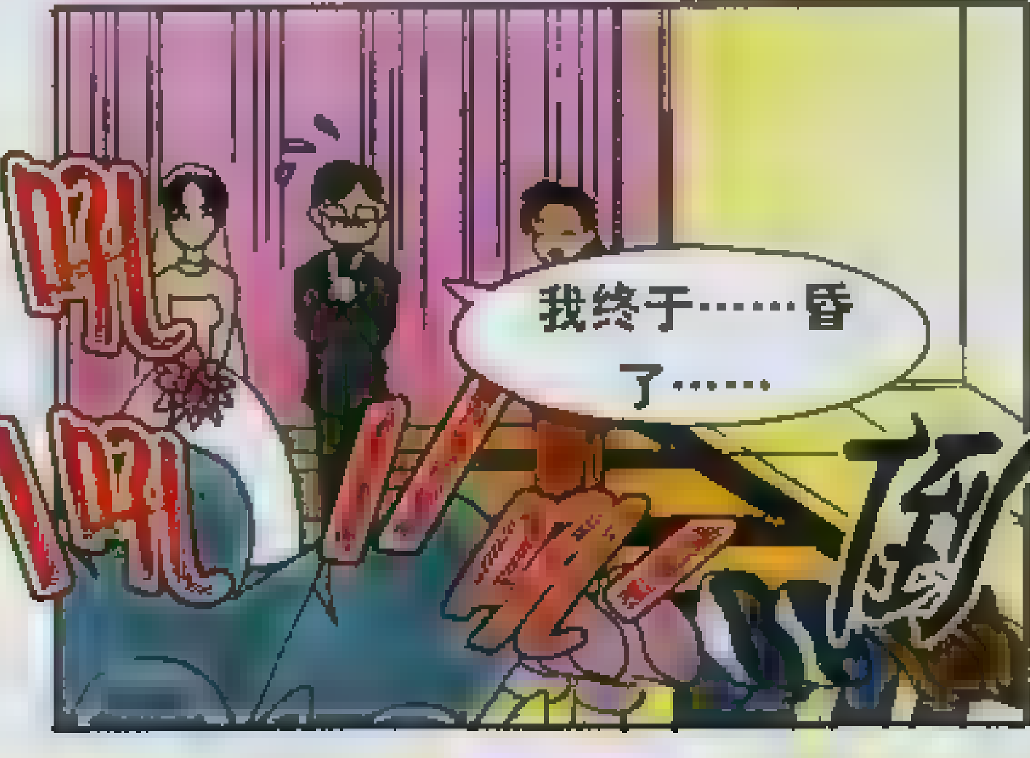


昏了







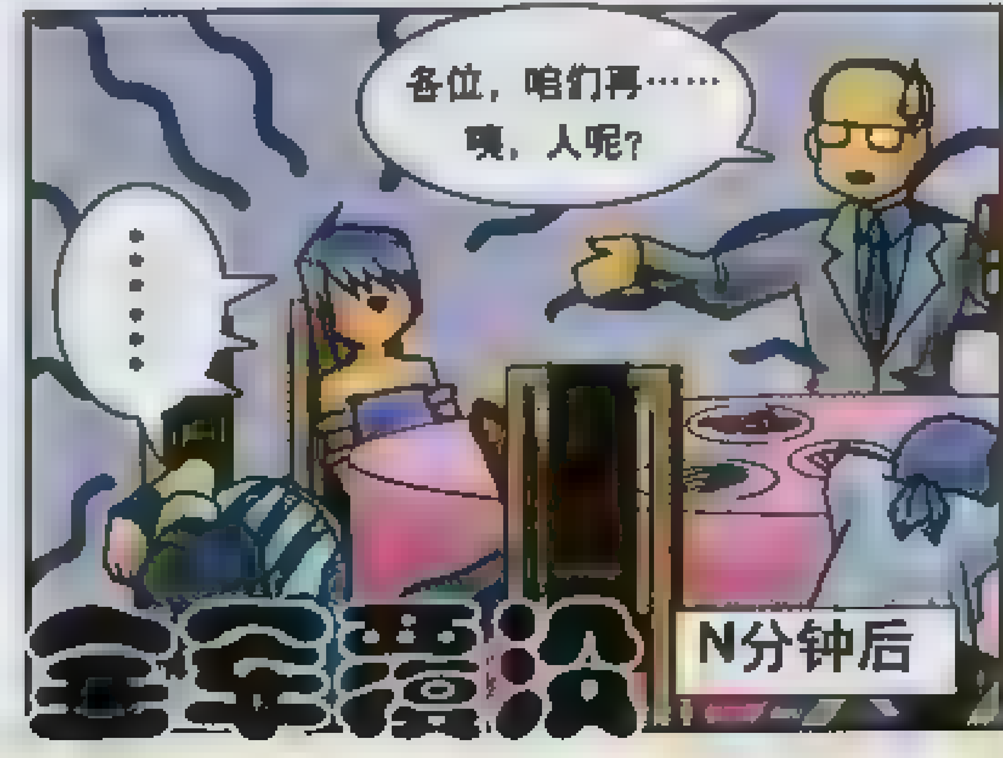


酒过三巡











《最终幻想XII》的喧嚣刚落下帷幕，5月10日在洛杉矶会展中心又将举办E3游戏展。对于这个全球游戏市场的最大规模的盛会，身为玩家的你又怎么看呢？而作为一个玩家，你又如何看待风格迥异的欧美游戏与日式游戏呢？“我心中的欧美游戏与日本游戏”，你的观点是什么？欢迎把自己的看法发送到hr@ucg.com.cn。

阳光学园

我的最终幻想

2006年3月16日，对所有玩家来说，这都是一个值得纪念的日子。让我们等待了5年的《最终幻想XII》在那天终于揭开了神秘的面纱，对于一个玩家来说，《FF12》究竟是什么样的存在？这期就请了两位阳光育成学员千年の风化和diggie谈一谈属于他们的最终幻想。（其中的doggie可是位MM哦！ ^_^）

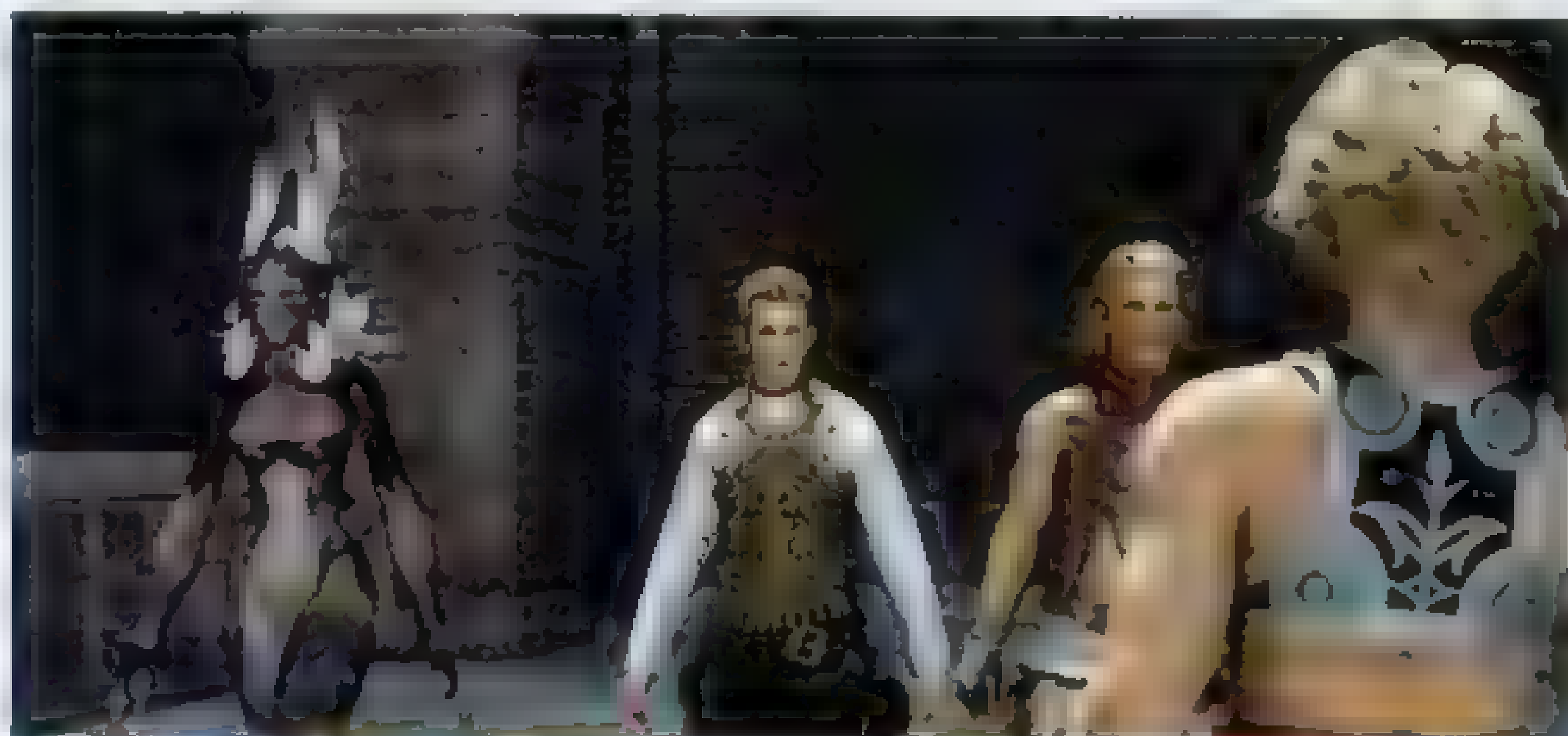
游戏史上的第6个满分游戏

——作者：千年の风化

在延期、延期、再延期之后，老谋深算的SE终于放出了其华丽的召唤兽——《FF XII》。作为Fami通游戏评价史上的第6个满分游戏，也作为“《最终幻想》系列”的第1个满分游戏，失去了松野的《FF》，其王道的风格仍然没有丝毫的减退。高超的CG技术和新颖的系统，不仅使我们这些骨灰级玩家感动不已，同时也吸引了大量的“FF新力军”，尤其是那拥有一双忧郁眼神＋个性伤疤的巴修欧吉桑，更是使得大叔控的队伍壮大了不少。

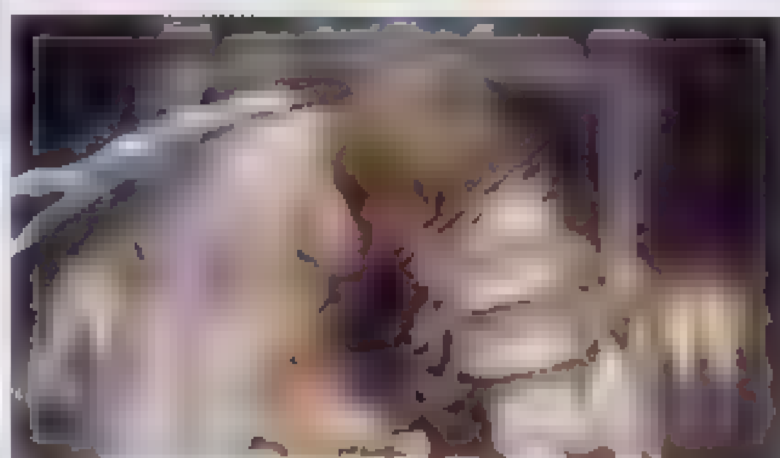
日语专业的优势能让我比别人更好地了解和体会游戏。王国，公主，魔法，骑士等老套的人设中隐约能看到“《最终幻想》系列”一贯的作风，但独特的操作系统和微妙的人物关系为游戏本身添色不少。两个不同种族、不同寿命却在一起出生入死的空贼；身为孤儿的街头小混混和他的青梅竹马，以及亡国丧夫的的美丽公主（虽是政治婚姻，不过丧夫还是事实！），还有那个背负着叛徒和弑君之名的大叔，在游戏的同时会使人不由得就被角色之间的关系所牵动着。

《FF XII》虽然没有2周目继承的设定，但是游戏多方面的人物培养路线，以及无限制式的强大自由度，加之庞大的隐藏要素，使我们再次体会到了“《最终幻想》系列”的精髓。当初坂口的最后一搏的“最终幻想”，如今却在游戏界创造了一个又一个辉煌的神话。



硝烟背后的遐思

——作者：doggie



永无休止的争端，复仇，一次次以鲜血为代价。在看尽了遍野的尸骸，血染的高地过后，忽然才领悟了战争背后的凄凉与哀愁……

似乎它给人们留下的只有那无尽的伤痛！如果泪已流尽，心已成空，那我们剩下的又还有什么？

望着眼前的巨人，你是如此的强大、昌盛，有过之处有如金戈铁马一般，片甲不留。然而，你又可曾想过战败者内心的憤恨，那难言的耻辱。

曾经的国土，今日已沦丧；曾经的亲情，今日不过一把黄土。当失去了一切的我，再次面对那高傲的巨人，生死又有何可惧？

我的亲人，我的爱人，我所曾经拥有的一切，已随烟云般消逝于眼前。空留下无尽的哀恨，作为这后死者微薄的祭奠。

当巨人的身影渐渐消逝于我的眼前，那不败的神话终于破灭。当曾经的强者在遍踏着无数的尸骸伫立于血泊之时，是否真正的听到死亡的哀号？

而这转瞬的一切，又有谁会知道，多少年后，在这里又将上演多少怎样的血祭？

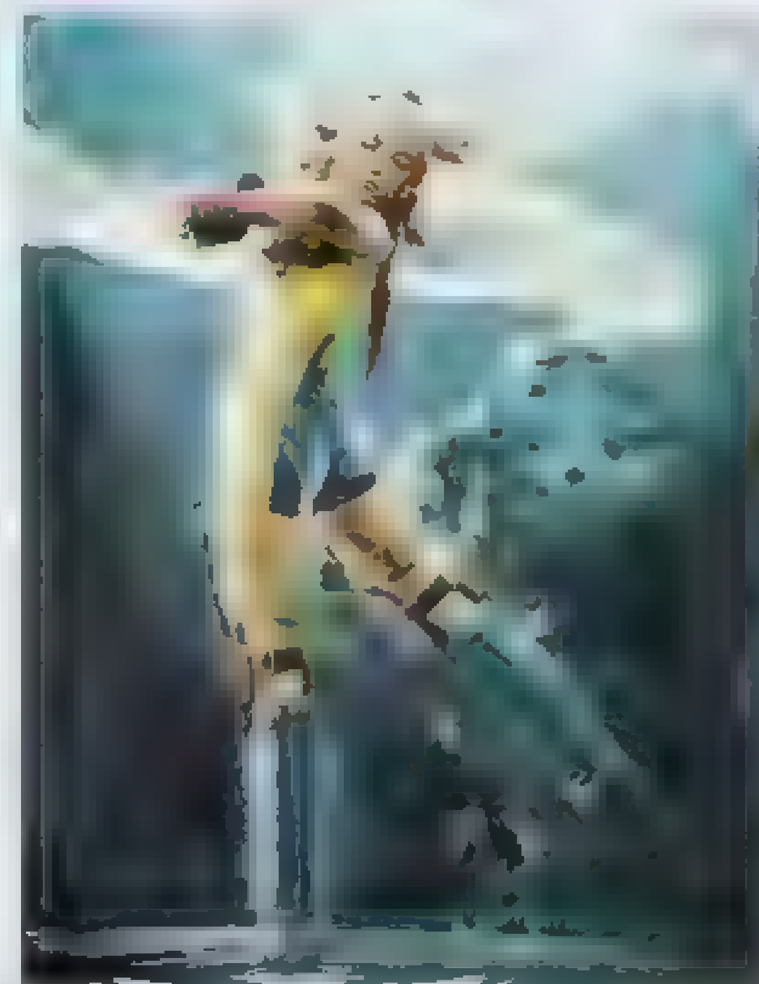
当战争才成就强者神话的同时，又摧毁了多少无辜的家园，那遍流的鲜血似是诉说着一切的过往。

从没有不败的强者，从没有真正的强盛！

或许，多年以后，当再次面对那一撮黄土之时，方是梦醒时分！

然而，战争还会继续，那不败的传说，仍会有后人去争相续写。

残阳依旧，腥红满天！

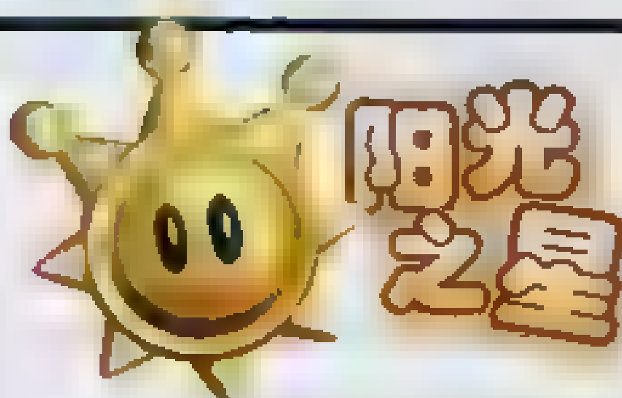




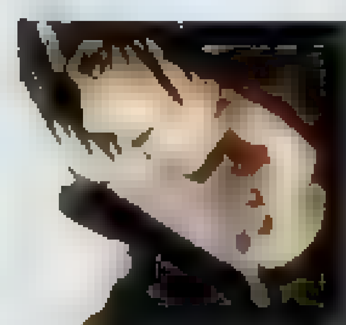
阳光教室　概数和约数

上次只是大概介绍了一下如何正确使用数字，这一期就为大家讲解一下数字中比较麻烦的概数和约数的用法。

通常情况下，相邻的两个数字并列连用表示概数，必须使用汉字，而且连用的两个数字之间不得用顿号，例如“大概有六七公斤”、“花费了三四个月”。而带有“几”字的数字表示约数，必须使用汉字，如“几千年”、“十几天”。最后是比较复杂的情况，用“多”“余”“左右”“上下”“约”等表示的约数一般用汉字。如果文中出现一组具有统计和比较意义的数字，其中既有精确数字，也有用“多”、“余”等表示的约数，为保持局部体例上的一致，其约数也可以使用阿拉伯数字。如“该批材料共计900万吨，其中钢材300多吨、水泥2万多吨、柴油140吨，用于农田水利建设。”



阳光之星



本期为大家介绍的阳光之星是RX，如果你有关注阳光育成计划的话，也许你会记得我们曾在143期介绍过他。没错，经过几个月的努力，现在RX已经到编辑部实习了，上一期的《快打旋风：适者生存》和本期的《教父》的攻略就是他的作品。

ID	RX
玩龄	12年
擅长	英语
制作攻略	《快打旋风：适者生存》、《教父》
参与制作	《波斯王子 王者无双》

个人BLOG [illegible]

http://blog.levelup.cn/members/sologuan/

RX的攻略心得

在日常生活中我们不可能用同一种方法解决所有问题，所以我们必须根据实际情况来制定解决方法。写攻略也一样，必须抓住游戏的特点。就以《快打旋风：适者生存》与《教父》这两款游戏为例，前者的BOSS战难度较大，所以写攻略的时候我把重点放在了BOSS战上，而剧情只是简单地提了一下。《教父》是一款“GTA式”的游戏，所以如何与敌人作战不是攻略的重点，相反《教父》的系统比较复杂，而且它还改编自一部著名的电影，因此在写作的过程中我会着重写游戏的系统与剧情以求减少大家在游戏时的麻烦、增加游戏的乐趣。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送JCDC+意见与建议到8002605　联通手机发送到9002605

互动信箱

本期为您准备的礼物

iQue DS　1名

iQue DS——让您领略次世代掌机的迷人风采！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送　100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

关于4A封面的反响

牡丹江 李悦飞：每逢《无双》新作问世就都会有一位角色作为封面人物，不过伊达政宗作为去年《战国BASARA》里的人物已经上过一次镜了，干吗还要有第二次？

成都 姚佳：本期封面给人的感觉比较鲜明、突出，人物也很个性化，面部表情和封面背景也很自然，只是字体好像有点过大。

普宁 孔鹏程：本期封面高贵却不乏霸气，只是政宗的眼神和表情却有点呆滞，以致效果打了点折扣。

成都 杨琴：人物似乎放得太靠上了，下面的字又太多，把整个画面弄得上面是图下面是字，而且那粉红色的星状修饰看起来好刺眼啊！这是UCG的封面吗？完全没有UCG的味道！

137**0594**：人物位置不适当，文字过于集中，使封面有点乱。

> **编** 本期封面的选材和配字上都受到了不同程度的批评。由于去年曾经用过伊达政宗(《战国BASARA》)做封面人物，因此这次有许多读者纷纷表示不满，认为应该由《战国无双2》中的其他人物"出镜"；配字方面，版面文字大部分挤在下面是较多读者提出的意见，而且星状的修饰也显得与封面气氛格格不入……不过，就总体评价看来，读者们对这次封面的整体感觉还是较为满意的。

《罪恶装备》特稿评价如何？

山东 宋钊：本期特稿FANS向太强，术语太多，受众面太窄。除了"罪恶装备之由来 STORY"，其余的我都是硬着头皮看下去的。

武汉 倪昭：实用性的文章，简洁明了的问答，再加上那些美图……实在是wonderful！如果能有人物介绍(附图)就更完美了。

长沙 李家天：不太喜欢玩格斗类游戏，所以对"《罪恶装备》系列"缺乏了解，不过看完特稿后对该游戏的世界观产生了兴趣，写得还不错。

天津 邢斌：做得有些不伦不类，有点像攻略，又有点像研究，还有点像自由谈……

135**7234**：总觉得UCG不应将格斗类游戏写成长篇大论，而且还是《罪恶装备》这个如此个性的游戏。

> **编** 这次的特稿评价不高，究其原因是受众面过于狭窄，而部分内容中的不少术语令许多陌生的玩家望而生畏。虽然文章本身可圈可点，但话题的局限性却使其无法获得大多数人的认可，评价亦因此不高。但是请各位相信我们刊载这篇特稿的目的：虽然对战格斗游戏现今应者寥寥，但它所拥有的独特魅力却是从始至终从未改变过的，希望大家能够用心体会。

《游戏城寨》试读本读后感

上海 邓天一：说实话，这试读本让人觉得有点八卦的感觉，不过价格确实挺实惠的。

武汉 倪昭：把"城寨"与书分开卖着实是一个明智之举，喜欢看的会自己买来看，不喜欢的再也不会被这个册子困扰了。

清远 钟飞：内容变得更多更优秀，但书变大了却很不喜欢，还是以前那种像口袋书的大小最好，现在反而不方便在闲暇时翻阅了。

天津 邢斌：虽然只有薄薄几页，但内容相当充实，读趣文，看美女，而且从封底广告看来正式版还赠送一张CD，价格才4.8元，实在是太超值了，要知道连一张简装CD也不可能低于5元啊！我想这本杂志我以后会一直买下去。

Email 王子龙：试读本中有很多有趣的文章，这一点我十分喜欢，但不是很清楚杂志的定位，个人觉得内容与游戏关系不大。

> **编** 虽然拥有着一些缺点和不足，但这次的试读本在读者群中取得了不小的成功，很多读者纷纷对这本全新概念的网络文化刊物表示出了浓厚的兴趣。自《猪笼城寨》作为别册出现以来，虽然部分内容及立意都曾被人质疑过，但其中的趣文、美图、测验及漫画等均获得了极高的人气，这也更加坚定了我们将其作为独立刊物，增加CD和游戏内容并系列化的信念。现在，《游戏城寨》第三辑即将上市，还请感兴趣的读者朋友们密切关注！

本期Gamehalo的回音

长沙 李家天：本期Gamehalo内容以格斗类游戏为主，无论是搞笑短片还是比赛实况可能对热爱FTG的玩家来说很好，但对于我这种不喜欢的人而言就觉得有些枯燥了。

天津 邢斌：最引人注目的当数那两段爆笑同人影像了，尤其是第二段，其创意让人佩服得五体投地。

成都 姚佳：希望能增加些幽默的游戏广告。

广州 安然：《罪恶装备》的对战影像很精彩，不过《KOF》的那个恶搞同人很早以前就在网上看过了。

邵誉华："游戏点评"《怪物猎人2》内容非常详细，介绍得也很具体生动，看得非常过瘾。

136**3354**：光光的爆笑同人影像很棒，实在是非常有趣，希望多看到这样的作品。

> **编** 这期的光盘反馈出现了一个有趣的现象：虽然"斗剧'06中国预选赛"相关内容是这期Gamehalo的重头戏，但用来串场的《KOF》爆笑同人影像却反而喧宾夺主，成了绝大多数读者眼中的"最优秀内容"，这个结果实在让我们有些出乎意料……看来，今后我们还是要应读者们大势所趋，多放一些轻松幽默的短篇内容。此外，新栏目"游戏点评"再次获得好评，我们也会再接再厉！

读者眼中UCG目前最大的不足

山东 宋钊：现在UCG栏目很多，但是给人一种"力不从心"的感觉。虽然栏目多，但页数极为有限，有的栏目只分到一页，内容还不充实。如何能在保留栏目的基础上把小栏目做精、做充实是迫切需要解决的问题。

武汉 倪昭：有创意的赠品没有了！原来还能送个助威棒、小彩球和人物纸模什么的，现在净是海报海报海报，太没创意了吧！

清远 钟飞：看Gamehalo已经变成了一种习惯，对内容提不起兴趣。激情淡去后总有种失落感，像失去了什么似的，心淡了……

普宁 孔鹏程：缺少有针对性的特别策划，缺少具备独立鲜明观点的文章，应该在这两方面加强！

134**3102**：我认为现在UCG最大的不足就在攻略方面，很多攻略不能做到一次完美，还得等下一期的研究，太慢了！

> **编** 关于这次的调查，首先很感谢以"没有不足"作为答案的读者，你们的信任使我们感到非常温暖，却也感到非常羞惭——因为我们清楚地知道，UCG目前的旅途离峰顶尚有很远的路程要走，"无暇"二字更是实在无从谈起。因此，我们更加感谢为UCG提来批评意见的朋友们，大家对封面、赠品、新闻、攻略、特企及固定栏目提来的宝贵意见由于数量众多，这里不能一一尽述，但请大家相信：您今天提出的意见，一定会换来明天的满意！

本期问题

1. 本期封面您感觉如何？
2. 本期赠品别册《伊瓦利斯风情录》您喜欢吗？
3. 本期的攻略与研究您觉得怎样？
4. 本期Gamehalo观后有何感想？
5. 本期杂志中您最不喜欢的内容是哪个？
6. 三年来，《游戏光环DVD》已经推出了14辑，不知这本游戏影音杂志带给您的整体感受如何呢？您觉得对于一张游戏影像光盘而言哪些要素是吸引您观赏的最大动力？请把您的宝贵意见留给我们，《游戏光环》将因您而变得更加璀璨。

4A互动信箱送礼名单

获得耳机的读者 ▶ 广州华软软件学院　岑祺安

广州	安然	淄博	方凯	牡丹江	李悦飞	南宁	苏百鹏	恩施	余兆航
上海	鲍[illegible]	北京	冯广振	柳州	梁彬	北京	孙[illegible]	龙门	曾奕辉
[illegible]	鲍丹林	西安	冯[illegible]	高州	梁嘉良	上海	邵誉华	大连	张[illegible]
阳江	蔡瑞[illegible]	太仓	冯晓君	梅州	廖[illegible]	上海	王辰卯	白银	张国梁
郑州	常[illegible]	曲靖	高华[illegible]	瓦房店	刘颖	成都	王俊青	岱山	张剑[illegible]
淮北	李正	桂林	高威	武汉	罗俊	昆明	王[illegible]	阜新	张司凡
蚌埠	陈旭东	瓦房店	郭乃[illegible]	昆明	马克	唐山	王旭冉	重庆	张太林
汕头	陈[illegible]	佛山	何志[illegible]	上海	马亮华	北京	王彦[illegible]	百色	张[illegible]
新乡	陈召	信宜	胡青松	瑞安	莫[illegible]	天津	王[illegible]	东港	张原铭
[illegible]	邓[illegible]	[illegible]	黄[illegible]	自贡	[illegible]	[illegible]	魏[illegible]	广州	赵[illegible]
怀[illegible]	邓[illegible]	哈尔滨	金[illegible]	[illegible]	倪平	[illegible]	吴[illegible]	福州	[illegible]
上[illegible]	邓天	佳木斯	李[illegible]	[illegible]	彭[illegible]	[illegible]	[illegible]	清远	钟[illegible]
广州	丁[illegible]	[illegible]	李家天	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	周东
天津	杜[illegible]	[illegible]	李[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	杨[illegible]	[illegible]	[illegible]
绍兴	范丹	[illegible]	李[illegible]	烟台	宋钊	成都	姚[illegible]	石家庄	朱晓[illegible]
柳州	范敏	钦州	李学之	长沙	苏[illegible]	南京	余[illegible]兴	天津	朱悦文

134****9893　134****3102　134****8321　135****7234　135****7742　135****9839　136****7998　136****3354　137****1513　137****0594　137****7245　137****7945　[illegible]　[illegible]　[illegible]　[illegible]　[illegible]　[illegible]　139****1478　139****6514

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号[illegible]以方便我们发放礼品

读编往来

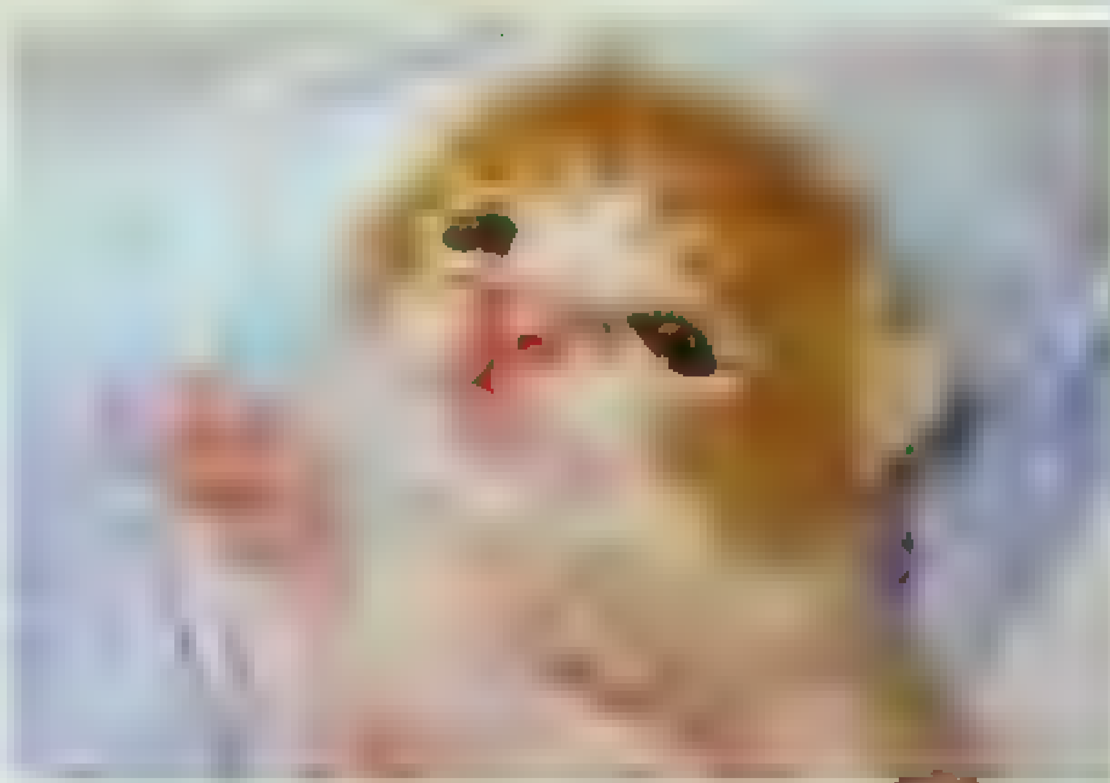
栏目主持：纱迦 & D · S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：移动玩家发送JCDC+各类意见到8002605
联通玩家发送JCDC+各类意见到9002605

☆上期的《最终幻想Ⅻ》攻略目前在读者群中评价不错，不过不少读者都对动作游戏达人胜负师操刀RPG攻略一事表示莫名惊诧。其实胜负师在来编辑部之前是标准的杂食动物，就和大熊猫一样，虽然很喜欢吃竹子，但有肉食的话也会笑纳的。（怎么听到有电锯发动的声音？难道是……）

☆本期杂志的制作过程中，一口气推出了4款“无双”作品：《真·三国无双4 帝国》（PS2版和X360版）、《真·三国无双 二度进化》（PSP版）、《雀·三国无双》（PS2版）。再加上之前的《战国无双2》，这下成了真正的无双乱舞。不过日益下降的销量表明，我们应该期待PS3上的“无双”了！

☆以前咱们编辑部内有句俗话：“五穷六绝”。意思是到了每年的5月、6月，好玩的游戏就会越来越少。不过现在这句话看来已经过时了，看看发售表就知道，厂商们今年夏天是绝不会让玩家好过的！眼下已经是PS2最后的辉煌期，期待更多的大作公布！



本期编辑部流行

最终幻想Ⅻ	7人	纱迦、邪魔天使、卡伦、阿修罗、胜负师、雨滴、泰坦
幽灵行动 尖峰战士	4人	纱迦、Gouki、十六夜、猫太
真·三国无双4 帝国	3人	D·S、阿迪、纱迦、雨滴
雀·三国无双	3人	纱迦、邪魔天使、雨滴

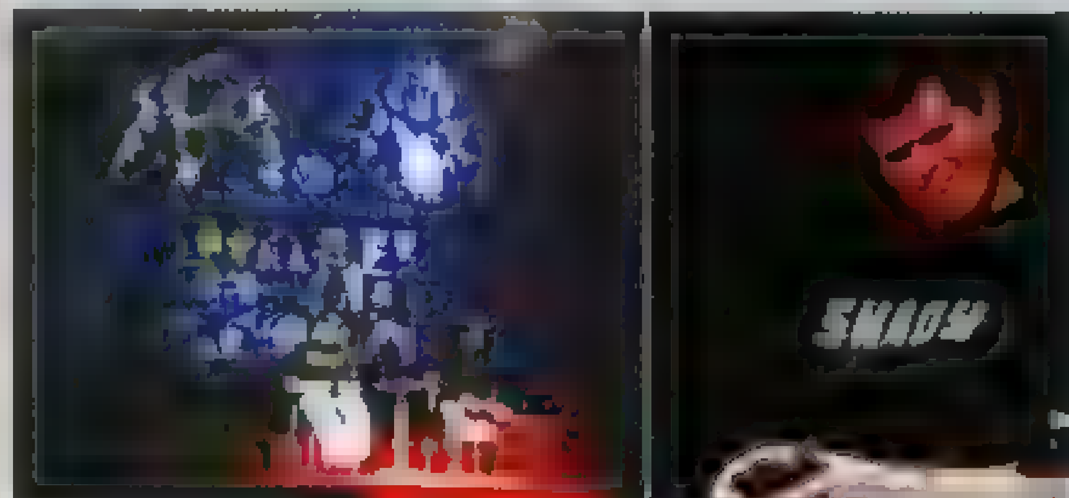
《最终幻想Ⅻ》有素质，《幽灵行动 尖峰战士》有画面，《真·三国无双4 帝国》有人气，而《雀·三国无双》上榜就有些大跌眼镜。说实话，这款游戏单从麻将角度来说也很一般，难度也高得比较过分。但在邪魔天使的带领之下，居然也掀起了一股热潮，使得每天晚饭后搓上两把成了必修课。不知光荣会不会整出一个《雀·三国无双 猛将传》……

编辑部半月谈

☆河北涿州的杜邱读者来信说：“‘读编往来’中如果有哪位读者遇到不幸的事，似乎出来安慰的总是雨滴姐姐啊，雨滴姐果然是治愈系美少女啊！”老编见了乐不可支，于是高声说道：“雨滴！有读者说你是治愈系美少女！”雨滴一时没听清楚，随口应了一声：“什么？治愈系美少年？”老编怒曰：“你想美少年想疯了……”

☆为了每天中午与吃饭大军错开，老编特意将下班时间提前了半个小时。于是一到中午11点半，电梯便成了UCG的专用设备。某天中午众编又坐上了专梯，没想到电梯突然熄火！电梯里有几位都经历过前两次电梯惊魂事件（详见以往杂志），顿时吓得魂不附体。幸好电梯后来回光返照，众编这才逃了出来。事后统计，当时电梯上的人有游戏立方资深主持人、黄金眼金哨、发售表制作委员会会长……以及我们敬爱的主编。

双目失明的天才玩家

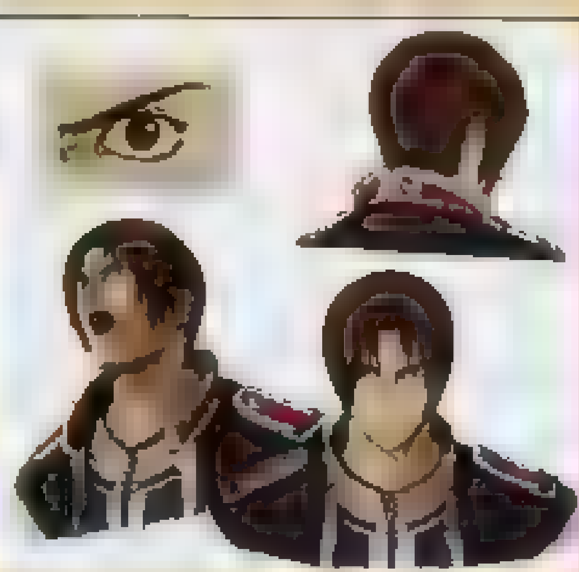


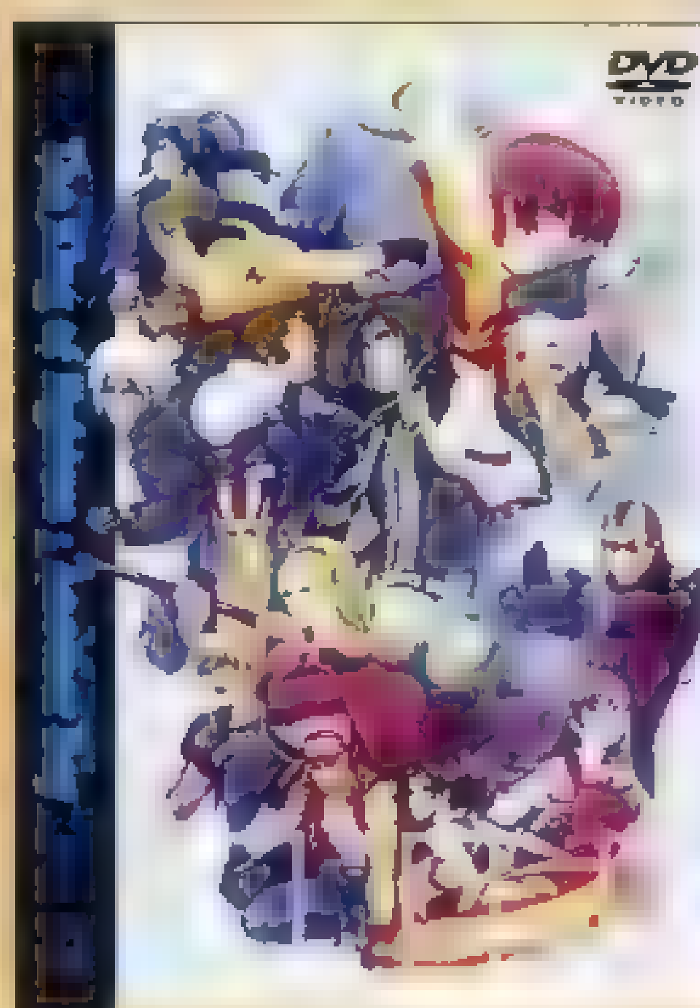
以前在“读编往来”曾经为大家介绍过一位双目失明但玩《灵魂能力Ⅱ》很厉害的美国玩家。这位美国玩家的名字是布莱斯·麦伦（Brice Melen），一个天生失明的17岁高中生。他是在看不见画面的情况下玩对战游戏的，而他擅长的游戏很多，除了《灵魂能力Ⅱ》之外，还有《龙珠Z》等等。而他最擅长的游戏是“《真人快打》系列”，据说他2代的水平天下无敌。虽然目前已经出到了6代，但他依然强大无比。今年年初，他前往日本接受25名高手的挑战，结果大胜而归！

在采访中，他提到除了格斗游戏之外，还很喜欢《最终幻想Ⅶ》，不过需要有人给他念台词，至于赛车游戏就真的没办法玩了。而他为了保持自己的水平，每天需要练习两个小时以上。被问及他这么厉害的原因时，他说：“我依靠的是游戏的音效。不管是在移动、跳跃、落地、攻击、命中还是受伤时，我会根据听到的声音立刻做出判断。遇到第一次玩的游戏时，我会先请别人念说明书给我听，然后记下指令。之后让别人告诉我游戏中出现的各种状况，借此将每种动作的声音都记录下来，这样再反复练习就OK了！”

看到这位玩家的事迹，我们只能相信，这个世界上没有什么事情是不可能的。

本期宝物





4月27日预定发售的PS2游戏《格斗之王 极限冲击2》将会有初回生产版特典。只要购买初回生产版的玩家，就可以拿到一张DVD。DVD里收录了动画版《格斗之王：Another Day》的全4话内容，这4话是经过重新制作的，不但对应5.1声道，还可以选择英文字幕。除此之外还收录了预告片、制作人访谈、动画解说、人物设定等精彩内容。由于这张碟是放在游戏碟盒内的，所以无需担心被JS拿出来单卖高价。（题外话：本作的美版名称已确定为《格斗之王2006》，此举被美国SNK FANS斥为“愚蠢”。）

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第95期、总第105期、总第108期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～150期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第145·146期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

战国实力男——石田三成



1381062XXXX：小编们好，我是哈尔滨的黏糕。听说雨滴姐喜欢明智光秀，后来又变成石田三成！小弟奉劝雨滴姐还是舍三成要光秀，因为想起刚通关的《新鬼武者 幻梦之晓》，那游戏里面的石田三成啊……

彼此彼此。《鬼武者3》里的明智光秀，也未必能好看得到哪里去。顺便说一句，其实《战国无双2》里石田三成的原型，其实是日本男星龟梨和也。大家说像不像？

广州 刘圳：看到小编们给《最终幻想XII》打出30分的满分评价，搞得我这个不知道RPG为何的老玩家也蠢蠢欲动了。于是乎我便买了一张碟，但放入机器后半个小时，实在不知道该怎么玩下去。除了游戏画面很强之外，也没有什么想接着玩下去的理由。难道在下果真是顽石一颗，连满分游戏也点化不了？

看来你是太高估《最终幻想XII》了。尽管我们给出了满分的评价，但是说到底它还是一个RPG。如果你不喜欢玩RPG，那么自然也无法从中找到乐趣。当然，如果你肯静下心去细细体会的话，也许能够就此爱上它哦！

★★★★★★★★★★★★★★

1331602XXXX：会考将至，学校附近的PS2室——冷。没有按坏手柄的火影狂，没有紧张到不行又进到不行的WE迷，没有变态的生化杀手，没有胜利的欢呼，我怀念。

大家一定猜不到我看到此信后的第一反应。好吧，我公布答案：上网查高中会考时间。

今天是Namco的忌日。

——jk2002（写于2006年4月1日）

《最终幻想XII》启示我们：非男主角之人千万不要想和女主角结婚，否则不管他一开始多风光，也难逃一死，还弄得身败名裂，遭玩家唾骂——不值、不值！

——1395693XXXX

1324040XXXX：尊敬的纱迦和D·Sさま，我是众多油炒饭中的一粒米，同时也是众多猎人中的一员。这次发短信是特地来感谢十六夜的《怪物猎人2 dos》研究的……

当十六夜看到这条短信时，泪水已经打湿了他的双眼……研究对于不玩的人来说，确实显得比较多余，但对于玩的人来说就无异雪中送炭了。在某个论坛看到有人发帖质疑为何不将上期《MH2》的8页篇幅送给《FFXII》，结果立刻遭到《MH2》FANS的围攻，在此还请大家互相理解。

★★★★★★★★★★★★★★

湖北武汉 张菁："游戏动漫园"中提到的《魔法老师》不是史上最大的后宫，史上最大的后宫应该是《花右京女佣队》。

对你这种百折不挠的较真精神表示钦佩。我已经问过了相关人士，虽然从数量上来说是《花右京女佣队》占优势，但是其中绝大部分都属于无名无姓的大众脸角色，所以还是《魔法老师》以质取胜。

喂喂，你确信你现在是在游戏杂志上发言吗？

★★★★★★★★★★★★★★

ReDallsuKi：作为一名默默无闻的女性玩家，本来应该是继续默默无闻下去，就像成功的男人背后的那个女人一样。○×△□的两年间，偶成功保持着传统女性该有的从一而终、同人女该有的喜新厌旧的特质。但是最近却由于备考不得不与心爱的大P、亲爱的小P、怀胎十月中的小L挥泪分别、阴阳相隔……面对彼此之间的一座座高山（书堆）、一条条小溪（我的泪）以及性质等同于黑暗中的一丝曙光般存在的UCG，我悄悄地告诉自己：能忍的就忍，不能忍的咬咬牙还是要忍。祝自己考试成功，也祝天下考生顺利！（深深怨念><）

这封来信读起来可真够费劲的，问了好几个人外加连蒙带猜这才明白。愿那一丝曙光能照耀你前进的同人女道路！

湖北武汉 肥K：说一件高兴的事。3月18号，本人上了生平第一节日语课，发现偶的姓氏"许"翻译成日语正好是KYO！瞬间对草薙京的好感大幅度UP！以后玩KOF必选此人！另外，学了日语后，本人把以往各期UCG的日语小教室栏目全部翻出来看，以往晦涩难懂不知所云一头雾水的日语小贴士现在看起来竟然有大彻大悟醍醐灌顶柳暗花明又一村的感觉！呵呵，这个栏目太棒了！游戏使我对日语产生了浓厚的兴趣，学日语又可以更好得领悟游戏的精髓。真是相得益彰！

小心！如果抱着这种心态去学日语，迟早有一天会放弃的。比如星夜自从得知"星夜"在日语里和"星矢"的发音一样之后，立刻就对英语感兴趣了！此乃真人真事，万万不可忽视！

前两天看《最终幻想XII》的影像，看到战斗演示对爆弹王的时候，女友刚好进来，只听她突然冒出一句，"原来这一代'最终幻想'可以用尿尿来浇灭火球的呀！"（请想象一下每人头上冒出一根白线的样子。）我当即喷饭！

——MorNing

江苏南京 余复兴：话说猫太在UCG中的份额越来越小，主要是因为十六夜和雨滴的加入，两人把猫太的工作全抢走了，特别是雨滴，几乎猫太喜欢的游戏她都喜欢。猫猫是不是正在烦恼？我想送你一个索尼克的玩具，你会很开心吧？可是我没有耶！不过我会永远支持你的。

雨滴和猫太喜欢的游戏类型其实有很大差别，这个话题说起来可就长喽。不过我想确定一下先，你当真是准备送猫太索尼克么……

某日在食堂与一同事MM聊天时说到前几天温习《生化危机4》，我便说："最近在玩《生化危机4》，里面的村民老冲我嚷'高乐高'。"她听完惊讶地问我："那他们说不说'阿华田'？"我倒！

——玩游戏的猫

卧虎藏龙的艺人高手

深圳 孙仲博：最近我在网上无意中看到一段对郑伊健的采访，在采访中记者问郑伊健会买X360还是PS3，郑伊健说："两个都不买，没有突破。我看过一眼就再也没有兴趣，现在的游戏画面就算再漂亮，再360度都没用。我要的是一些前人未做过的东西，他们都是抄以前电影拍过的模式和镜头，没新意。所以我喜欢NDS多过PSP，就是因为它有创意。"原来郑伊健也是游戏高手，真是没想到啊！

因为我不是娱乐周刊记者，所以不知道这话是真是假。不过艺人中的游戏高手不少，这个倒是早有所闻。港台明星中有出过《游戏基》的古巨基、开《GT赛车》能赢山内一典的谢霆锋，这是大家都知道的。日本艺人中高手极多，像搞笑天王松本人志是任天堂死忠，著名主持人森田一义是"《电车GO》系列"高手。演歌天王加山雄三擅长Capcom的AVG游戏，玩《生化》能两小时内通关。仲间由纪惠、小泉今日子也是有名的游戏迷，而曾多次与游戏亲密接触的宇多田光玩起益智游戏来更是高手中的高手。所以说，这一点也不稀奇。

某mm读者来信

（对新小编形象评价）

纱迦	——	正太了
阿修罗	——	更酷了
沙罗	——	咋没变
胜负师	——	转职了
十六夜	——	登场了
D·S	——	成名了
阿迪	——	阳光了
猫太	——	更萌了
星夜	——	清纯了
GOUKI	——	刮胡了
邪魔天使	——	升级了
多边形	——	出山了
泰坦	——	露脸了
雨滴	——	婉约了
卡伦	——	毁容了

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30～34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第35辑，定价8.8元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

2006愚人节，谁是愚人？

每年愚人节，各大游戏厂商都会很配合地放出一些假消息。今年的愚人节也不例外，有不少劲爆消息放出，没有令满心期待的纱迦失望。在大家的帮助下，最后收集了好几条，现在就放出来让大家乐一下！在本期的“游戏情报站”里也有一些假消息哦！

《重装机兵》新作



本作名为《贱狗传说 繁殖季节》，是“《重装机兵》系列”重生后的第3作。玩家可以通过简单的选项来培育独特个性的小狗，而且培育出来的小狗同样可以上战场作战。

革命主机名为nplay



任天堂宣布，下一代家用机“革命”的正式名称已经确定，名叫nintendo nplay。看LOGO就会发现nintendo的n字母和play的l字母互相联结在一起，由此可以联想到革命的手柄。

“《GTA》系列”最新作



当今业界最强的游戏软件“《GTA》系列”于4月1日公布了最新作《横行霸道 芝加哥》的消息。本作将是PS3的独占作品，预计将与2007年10月登场。Rockstar为此还专门制作了一个网站。

《铁拳 暗之复苏》隐藏人物



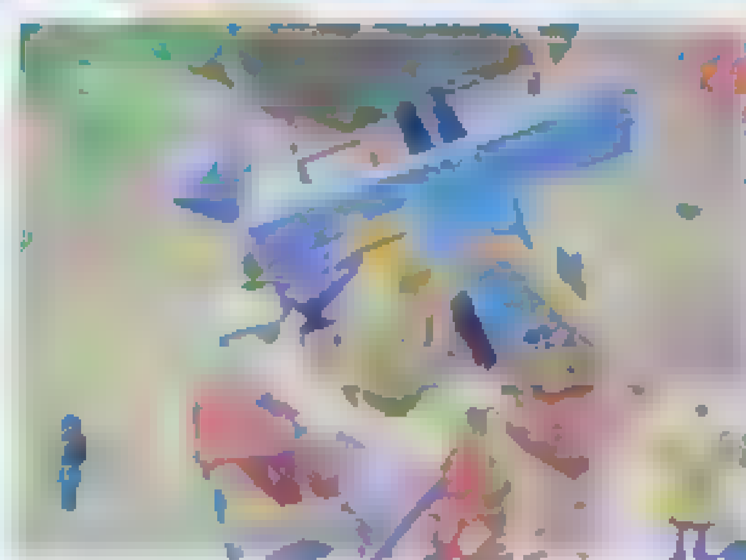
Namco于4月1日宣布：PSP版《铁拳 暗之复苏》除了保留街机版的全部角色之外，还将加入《块魂》里的国王。想必这位国王的必杀技中一定有豹王的霸王滚地摔吧？

同一首歌 感受正版

4月1日当晚，由国内最大的电玩店与央视三套共同协力打造的《同一首歌 感受正版》大型游戏歌舞晚会，即将播出！届时会邀请世界各国著名重量级艺人前来表演，所有节目均以游戏为主题，晚会期间将会有世界超级名模穿着游戏主题服饰，走秀展示妖娆身姿。晚会结束后还会举行一场怀旧游戏大赛，比赛项目为：FC《魂斗罗》闭眼无伤最速通关大挑战，胜出者将会与UCG众编辑合影留念，以及获得与世界超级名模共度游戏之夜的机会。千载难逢，赶快来参与吧！

本次晚会为现场直播，当晚央视1～12套以及全国各省市的主要电视台将会同时直播晚会现场，在直播过程中会有发短信拿主机互动竞猜活动，使不能亲临现场的玩友也能感受到现场的气氛，一些国外收视率较高的电视台，也会对本次晚会进行转播，使海外的玩友也能观赏本场晚会。（辽宁大连 岳昱）

“《传说》系列”最新作



Namco曾经说过，在“《传说》系列”诞生11周年之际，将会有一款最新作品登场，现在这款作品已经公布——那就是《块魂传说》！本作是集系列之大成的作品，众多曾在之前作品中登场的人气角色都会出现。游戏的世界观与《块魂》比较接近，登场角色同样将采用《块魂》式的另类造型。游戏的类型依然是RPG，但遇敌后就会变成《块魂》式的战斗。目前游戏的开发度只有30%，期待更多新情报公开！

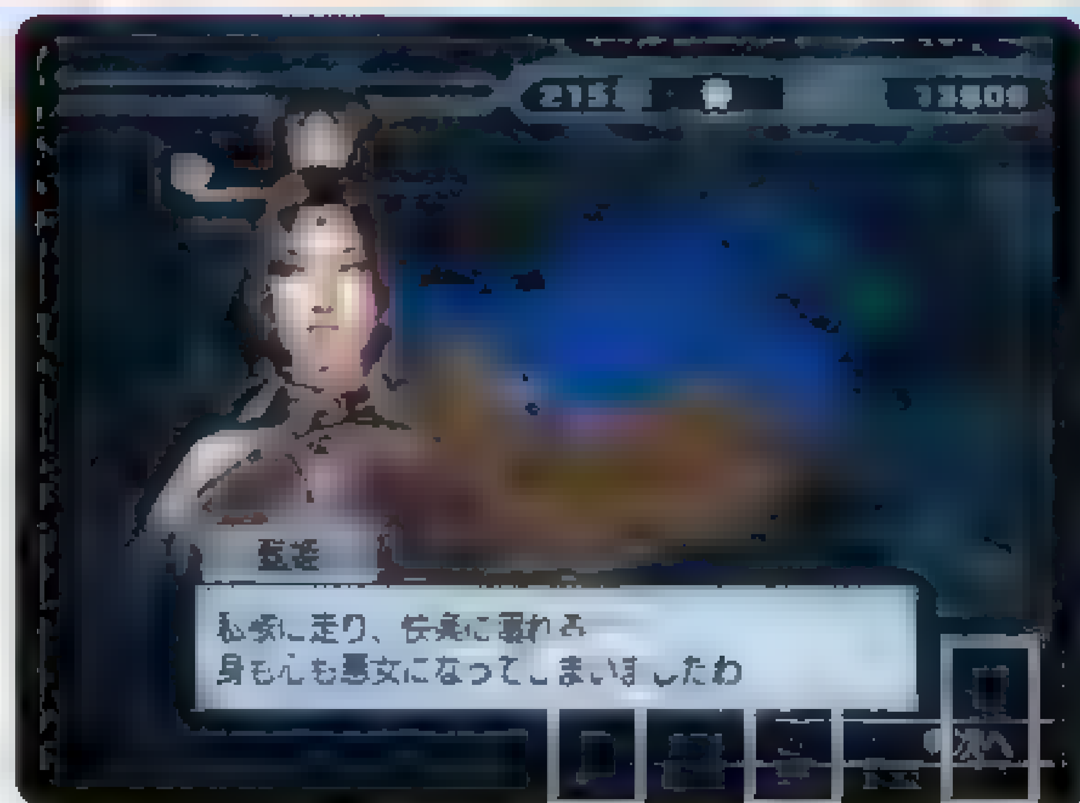


趣味截图

《真·三国无双4 帝国》里收录了大量事件，这些事件都可以由所有武将去引发，而事件中每位武将都会有自己独有的台词。这样算下来，游戏中收录的台词数量还真不少。其中有不少令人大跌眼镜的台词，比如现在大家看到的这句甄姬的台词。

咳咳咳，大家别想歪了，这其实只是甄姬当女王时达成暴政后出现的台词。

▶这句话的意思是：“奔走于私欲，沉溺于快乐，我的身心都已经变成了邪恶的女人。”



动漫游工作室邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元。《最终幻想XII 影音盛典》已经售完。

邮购地址是：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游(ACG)读者服务部(收)，邮编：730010。请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十二辑、《游戏·人》第十五辑、《游戏·人》第十六辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九辑、第十一辑、第十二辑、第十四辑，定价12元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列α完全档案》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

下期预告

游戏机实用技术 2006年5月B

罪恶装备 XX SLASH

特企特稿全面复苏！

异世纪传说2

古墓丽影 传奇

誓将研究进行到底！

Gamehall

小编寄语



阿修罗

3月30日过了来编辑部的第5个生日。这是一个特别的生日，所以颇有感触。不过由于感触太多，所以——啥都别说了！

杂志已经到了总第150期了，在不知不觉间阿修罗这个名字也陪伴大家经过了100期以上了，所以感触又颇多。还是那句话——啥都别说了！

这一期杂志附赠的别册《伊瓦利斯风情录》是《最终幻想XII》的世界观解说。似乎以前这样的内容并不常见，希望大家能够喜欢。上一期的攻略＋这一期的研究和别册＋今后几期的剧情小说，希望大家能对这样的攻略研究形式感到满意。这次不是那句话了——大家有什么意见尽管向我们提出来吧！



▲一个很大的双层蛋糕，但是还是不够大家分的……



GOUKI

◆去了趟武汉，参加好朋友的婚礼。算起来这已经是第三次参加朋友的婚礼了，自己曾在武汉“生活和战斗过”，因此也成为这次“武汉两天游”的向导。刚到武汉就带着大家品尝了最富特色的“传说中的热干面＋牛奶”，这不能不让我回想起在武汉的那些糜烂的日子，只不过这次角色变成匆匆过客了。

◆婚礼很棒，酒席也很棒。十六夜等人纷纷夸菜香味正，武汉之行还发生了很多好玩的事情，具体请参看本期的漫画，可信程度极高，极高。



◆《WE10》终于公布，“技术流”的强调让我等阿根廷FANS为之欢欣鼓舞——虽然可以想见身体要素依然很重要，不过能够将阿根廷队灵巧的控球与一针见血的传球相结合，相信《WE10》里阿根廷队的地位会较《WE9》再度提升！

◆最近想玩的游戏太多，又实在不希望对自己期待的游戏仅仅只是体验一下，这样一下反而又再度欠下大批游戏债，不知何年何月才能还清？

◆向大家隆重推荐《幽灵行动 尖峰战士》X360版！有条件的玩家一定要试试！

索坦

◇Windows Vista个人版又跳票了，这个操作系统已经成为公认的跳票之王。不过新上任的Windows部门负责人真是帅呆了（见插图）！至此，我深信相貌是一个人成功的最重要因素，谁反驳我跟谁急（笑）。记得去年参加微软一个公众发布会的时候，微软的讲师说：普通企业，有60%左右的IT项目经历过延期，而在我们微软，我们在单元测试等方面积累了足够多的经验，加上每日构建等等的手段，我们的产品是绝对不会延期的。他话音甫落，台下就一片嘘声。我想，如果今年的微软开放日，讲师还敢这么说的话，应该会有番茄之类的蔬菜水果扔上台了吧……

◇李姑娘，如約回答您的问题：俺不——想——结——婚。顺便让您的老公——那伟大的人民警察把俺的PS2还给俺吧！还有当时咱们一起买的那没拆封（当时还没拆，现在……）的史上最伟大的正版游戏（泪）。听说他执行任务时经常看到己方警员脑袋上有蓝色的抛物线到小偷身上，而小偷脑袋上则发出红色的抛物线到顾客身上，顾客之间有绿色的抛物线相互连接……唉，罪过，罪过。



◇入手Xbox360的方寸同学因为没有预留出資金购买《FFXII》，现已神经错乱。他说：《FF》的下一代应打破常规命名为《FINAL FANTASY 360》——然后在PS2上发售。



胜负师

“这世界有高高在上的规则，也有自由奔放的灵魂。”幼儿园可能是我们第一次接触秩序和统一规范的地方，为了比别人多得一朵小红花，也许付出当时那细小的身躯难以想象的努力。《看上去很美》的电影版虽然与小说原著有不小的出入，但却让胜负师依稀回忆起自己幼年时的一些片断。

［片断一］在六岁之前，我没有一张笑着的照片，听妈妈说我当时会虎视眈眈、皱起眉头、用极为警惕的眼神盯着任何一个拿着相机的人，以致于幼儿园阿姨用尽各种方式也无法把我逗笑。

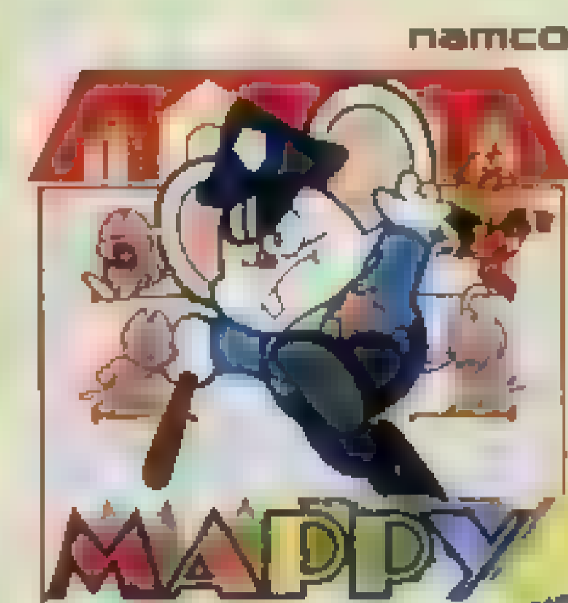


［片断二］“马兰花，马兰花，风吹雨打都不怕……”我之所以还清楚地记得儿童剧《马兰花》中的经典儿歌，是因为我错过了和小朋友们一起观看的惟一机会。那时的我正因为像《看上去很美》中的方枪枪一样试图挑战幼儿园阿姨的绝对权威。而“革命”失败后，我被一个人关在幼儿园里，而且还被放在了一个当时的我绝对不可能爬出来的木桶中。直到所有人都心满意足地看完《马兰花》回来。那时，他们的口中不断念着那首在我听起来像诅咒一般的儿歌。那一个多小时的不快经历，可能到我60岁也不会忘记吧。

纱迦

☆知道NBGI是什么意思么？NBGI就是Namco Bandai Games Inc.。其实愚人节当天最大的消息就是Namco和Bandai的游戏部门合并，可惜这么轰动的消息居然不是假消息。突然间想起了《猫和老鼠》里那些叫Nyamco的猫……

☆因为要参加朋友的婚礼，所以回了一趟家。有几位同事没去过我的家乡，所以在婚礼结束之后又陪着他们逛了一天。很多我小时候便已司空见惯的景色，在他们眼中却都是很值得一游的场景。这令我对家乡有了新的认识。



▲《猫和老鼠》是本人玩过的第一个Namco游戏。

☆因为要做《真·三国无双4 帝国》的攻略，所以《最终幻想XII》到现在才算通关！接下来就是探索隐藏要素了。衷心希望本作能卖过10代，也希望未来的美版能够在美国大卖特卖！

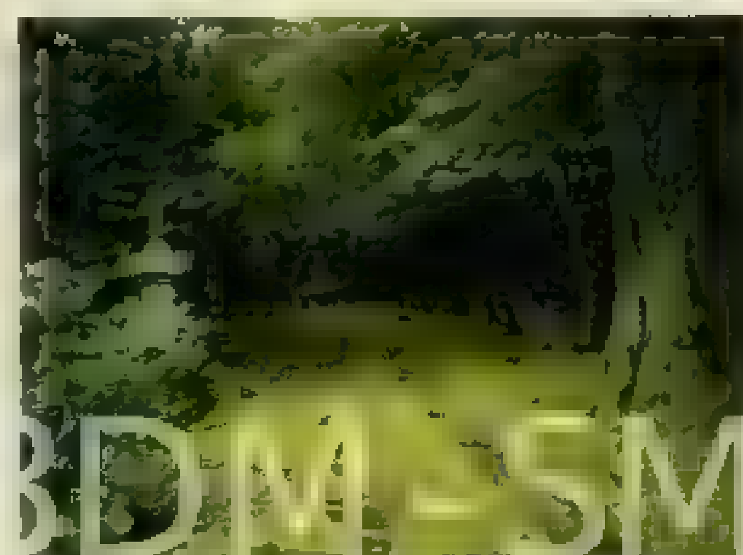
☆去年10月开始播映的动画，到了4月就已经结束，本周一口气送走了5部作品。不过4月又会有大量新作推出，而已经结束的动画也不甘心就此完结：画集、模型、周边、剧场版、游戏、OVA……届时又有得忙了。



刷魔天使

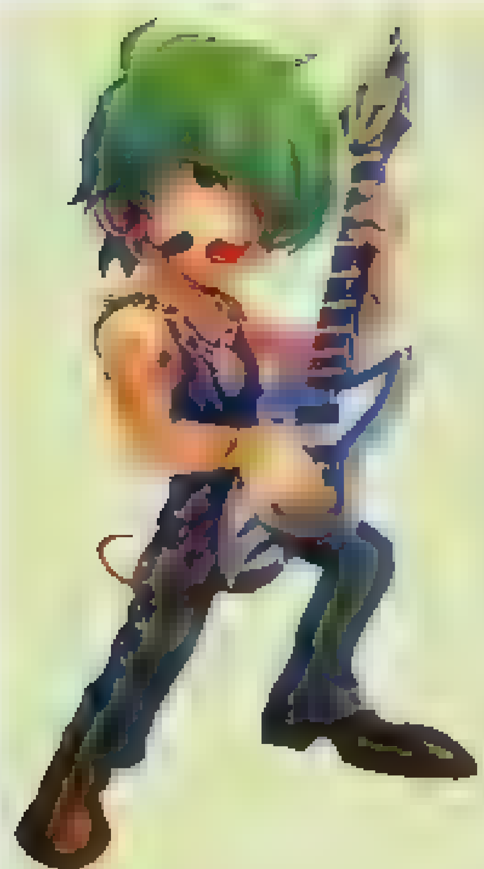
◆刷！刷！刷！没想到《FF XII》里面不仅道具要靠几率，连出现宝箱也要靠几率，这不禁让我想到在“山口山”时为了一件博学者长袍刷了一个礼拜，至于现在的那些高级装备那就更觉得是遥远的梦想了。

◆所在的城市进了《GGXX SLASH》，于是慕名前往观看（注：真的是观看，没玩），见同事们杀得酣畅淋漓，而我还是等4月13日的PS2版出了之后好好练一下再去碰摇杆了。毕竟有几年没碰摇杆了，现在恐怕连摇摇杆的手感都没了吧。



◆4月20日的《九十九夜》算是最近最期待的作品了，BoA为这游戏演唱的歌也非常好听，至于古谷彻大叔给里面一只哥布林配音……嗯……我持保留意见。

D·S



★《战国无双2》真是一款神奇的作品。每当你的游戏时间以10小时为单位跳动一个数字时，你就会发现你对它的认识又进化了一层，这是一种奇妙的感觉。近年来的"《无双》系列"作品很少有能给我带来真正感动的时候了，然而它却是个特例。毫无疑问，它会是我今年所面临的最强大的时间杀手。

●重温《机动战士高达SEED》有感：忘掉过去所有的高达，你就会发现它所具有的独特魅力。

◆旅行回来后身体一直不佳，状态也随之持续萎靡，经常为一些小事情产生强烈的感情波动，愤懑烦躁的感觉更是随时呼之欲出……在这个感性压制理性的时期，希望自己能够时刻保持最低限度的冷静。



▲《神雕侠侣》里霍都王子的扮相不禁让我想起了《战国无双2》里的某人……

门迪



1.作为一个普通球员，我无法拥有改变比赛的能力，这在某些时刻会深深地刺痛我的心。以前生活在一个优秀的团队里，这一点感受得不深。但是，这种感觉自从毕业后就越来越明显。有时候真是让人很无奈，拼尽全力后，我真的非常不喜欢输球！

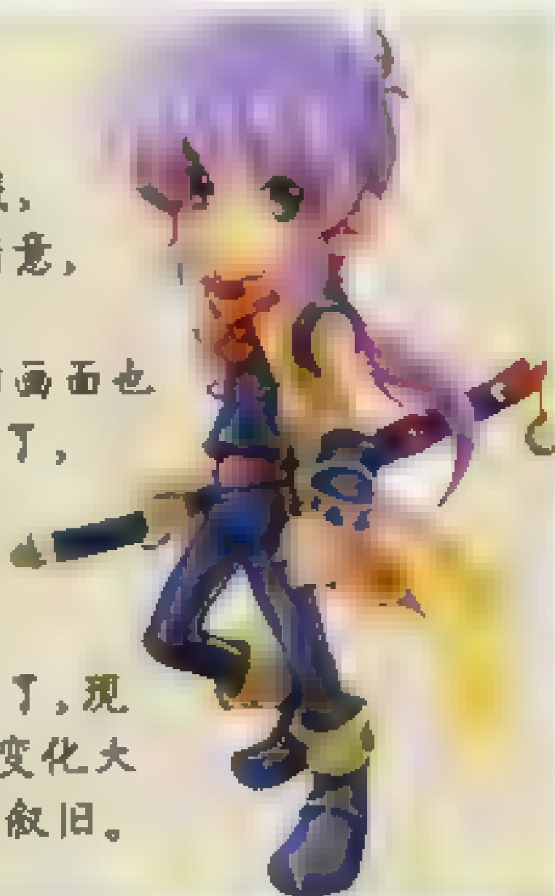
2.终于存够钱可以买球衣了。对于一个球迷来说，在世界杯年没有一件自己支持的国家队的球衣，这是无论如何都说不过去的。我的选择是瑞典的7号拉尔森，以及送给朋友的意大利9号托尼。你的选择又是什么呢？



▲Feliz Cumpleanos, Mendi.(中文：生日快乐，门迪)

★每当我的锐气和激情将要被生活的齿轮所磨灭时，总是你在提醒我，我们还有共同的梦想要去追逐。我们要一直互相支持着直到完成我们的梦想。谢谢你，并祝福门迭塔32岁生日快乐。

星夜

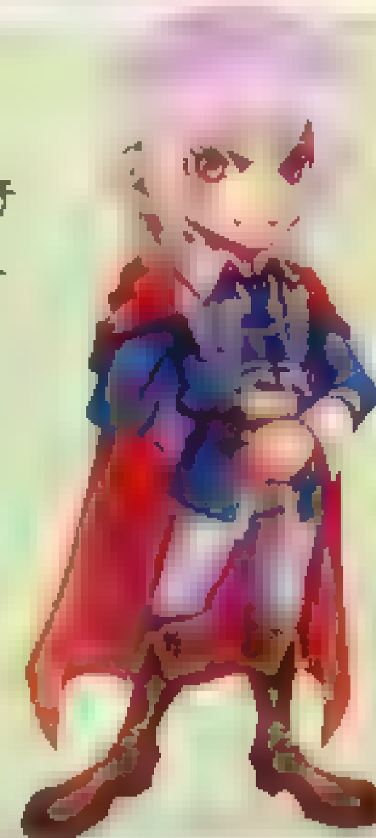


★《古墓丽影 传奇》确实是一款用心制作的游戏，除了视角处理稍有不妥之外，其他方面都相当令人满意，期待X360版的表现。

★PS3的消息越来越明朗，大概能做到什么样的画面也都大致心中有数了。最近有关E3的传闻越来越多了，《FFXIII》、《王国之心III》、《光环3》、《铁拳6》、X360的《传说》、《DOAX2》……今年的E3展实在让人期待啊！

★愚人节当天办公室第一次开起空调，长达7个月的夏天就这样开始了么？做完这期就要去一趟北京了，现在的北京应该还挺冷的吧？两年没到北京了，不知道变化大不大，可惜行程较短，不知道有没有机会找老同学叙叙旧。

卡伦



★在经历了数天的努力后，终于将自己的寝室全部布置好了。看到室内焕然一新后，这种轻松愉悦的感觉还真是蛮舒服的。不过寝室布置好的第二天就发现新买了没两天的HVD坏了，于是只能拿回去换，这也算是乐极生悲吧……

●发现身边结婚的人是越来越多了，包括同事、朋友、亲人。这时才猛然发现自己似乎也不小了嘛。不过反正我是下定决心至少再过五、六年才结婚，所以也就不在乎这个了。在这里一次性向所有结婚的认识的人祝一声新婚快乐、百年好合！

十六夜



☆从春节放假回来到现在，十六夜一直坚持早睡早起，虽然最初比较痛苦，但换来的是整个上午头脑清醒，工作效率直升3倍，比涂成红色带上角还要管用。

☆在编辑部的"GGXX推广委员会"中十六夜还能小小地叫嚣一下，不过经过与高手的切磋发现自己的"死神"正统打法几乎不会，难道已经落入了传说中的邪道。"Slash"推出之后确实要认真练一下了。

☆虽然刚刚才到4月，但编辑部所在城市的气温已经开始飞速上升了。好在调完座位后十六夜挨着空调，可以说是近水楼台，不过一想到这个月要出"GGXX S"、"N3"以及一干怨念物，不经意间额头上已经渗出了汗……

☆上一期放的那张恶搞Fate和圣母的同人图意外受到欢迎，这次则改为拿圣母和EVA开玩笑，是不是应该考虑弄个恶搞栏目呢？



▲逃げちゃだめだ逃げちゃだめだ逃げち

多边形



□被誉为"中国最美丽农村"的江西婺源真是个挺别致的小地方，世外桃源般的山水田园风光，别具特色的地方小吃，徽派建筑的粉墙黛瓦和飞檐馂角更是令人惊艳，正所谓"五岳归来不看山，九寨归来不看水，婺源归来不看村"。在这种地方生活给人以恍如隔世的感觉，希望现代工业文明不要破坏这难得的一份宁静……

△抽空出来找了一堆郭德纲的相声来仔细听了听，个人听来，抛开新鲜感以及那一点点太过"俗"的地方不谈，就相声本身来说可谓都是不错的作品。相声这东西其实说简单一点，就是图大家一个乐儿，什么条条框框都可以靠边站，反正我现在算是一个"纲丝"了。（笑）

○"无论什么坛最后都变成祭坛，无论什么圈最后都变成花圈"——引自轴累的BLOG。

×前段时间因为客观原因导致自春节以来给polygon@ucg.com.cn以及我个人工作邮箱发送信件的回复速度滞后，如您觉得有必要，烦请诸位读者老爷以及工作伙伴重新发送重要信件。感谢各位的一贯支持，对于给您造成的不便在下深表歉意。



▲婺源的美不是照片所能展现的，你必须要身临其中。（以上图片引自网络，photo by quwen）

雨溪



※终于下定决心买了井野忍老师的日版原画集。仔细一算这个月的钱多半花在买书上。除了一堆小说外还买了一直想买的两套漫画——《纽约美女》（日文原名是《N.Y.小町》）和《多重人格侦探》，前者可谓影响了我一生的漫画啊，不愧是大和和纪老师的经典作品。

※《豪斯医生》终于看到第二季了，如果说第一季的内容还停留在病情上的话，那么第二季的内容就开始向人的内心深处开始挖掘，真是越来越好看了！另外最近还看了一部日剧《Unfair》，最后的凶手实在让人不可思议啊……

※Koei是暗笑！《遥远的时空中3》出了一部正传一部"猛将传"《十六夜记》还不够，居然连"帝国"《命运的迷宫》都出了！为了那么多美丽的CG……我忍了！另外，剧场版的新人物又是樱井孝宏配的，樱川女王您真有眼光！（为什么我要用"又"？）

※最近发现《风雨传说》的主题曲《VS》十分不错！另外沉寂已久的GLOBE也终于出大碟了，感动啊！

猫太



◎《工作室》的新作讲述的应该是伊莉丝的故事，这次肯定能解开前两作的最大谜团了。不过仔细想想，难道这将会是伊莉丝系列的最后一作？

◎松下MX7的机能真不是盖的，戴上专用的耳机后听MP3的感觉真幸福。

◎有些事情总要去做，有些事情总要有人做，而做这些事情的人是否是你，这就是我们在实行计划时必须考虑到的问题。

◎这里向一位猎人ID为"lwwst"的读者道歉。那天收到你的Email时正好所有队员都已经准备好出发，为了不让别人等待所以就没来得及给你回信息便进入了狩猎任务。回来时正好你也在任务途中，而朋友也要散伙只好下线了。我已加了这位朋友的ID为好友，下次让我们一起玩吧！（不过竟然能遇到读者真幸福啊！）



游戏立方 GAME³

Vol:099

栏目主持：胜负师 Email:Game3@ucg.com.cn

不知各位感觉如何，胜负师觉得这三月份过得真是太快了，其中《最终幻想XII》可能起了一些作用。而天气越来越暖和，对于多数人来说总是件好事。本来在这次游戏立方里还想继续为大家汇总PSP和NDS的个人软件情况的，无奈这半个月来相关情报很少，不足矣制作出有质有量的内容，不过我们还是希望各位掌机玩家多关注立方中这方面的动向。小邪的"幻之炼金坊"又炼出了新花样，会为大家介绍游戏中一些著名的饰品。时隔一期，十六夜的模型纯带又来了，这次为各位重点介绍一款当前模型界相当有分量的"大作"，其制作水准相当精湛，各位一看便知。

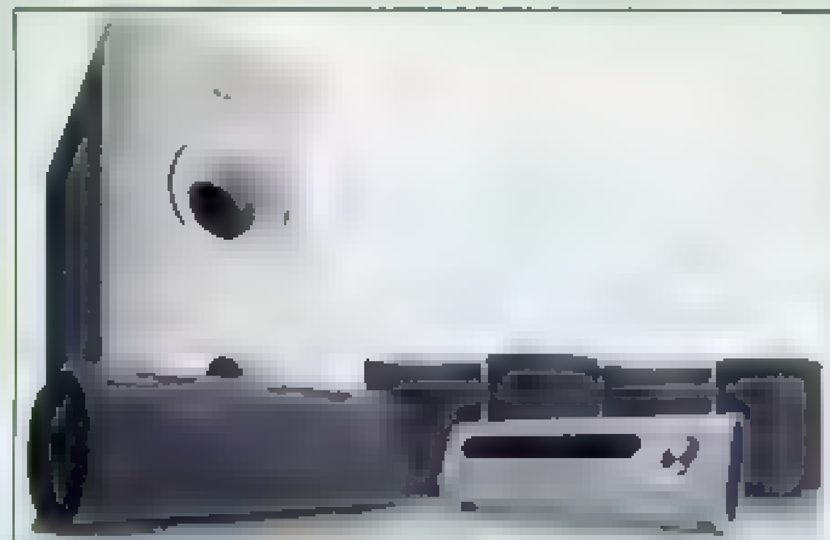
多边共享区

ENTER THE GAME



X360顶级视听享受

国内率先拥有DVD设备的朋友可能都会记得"先锋"（Pioneer）这个品牌，其经久耐用的品质获得了广大用户的一致赞赏。而X360号称次世代的电子游戏娱乐主机，自然也得有与之相匹配的影音平台，只有这样才能将X360其家庭影院级的视听功能发挥至顶级境界。在早些日子里，什么720、1080、16：9这些数字满天飞，相信大家对于如何为X360配置一台符合自身要求的数字电视已胸有成竹。但仅仅只有视觉享受就像是做菜不放盐，现在已经不是黑白默剧的年代了，我们要



"乘上歌声的翅膀去翱翔"。阿迪不才，希望尽自己的一点绵力向大家推荐一款先锋公司专门为X360设计的HTP-XGS1 5.1声道环绕立体声音响。这款音响的强力之处在于其600瓦的输出功率，底蕴深厚的重低音在玩《使命召唤2》等描写战地风云的游戏时将让你身临其境。与此同时，我们也不必担心这套音响在其他音域的表现力。因为它装备了该领域先进的MCACC多声道音场校准系统，这套系统的过人之处在于可以通过声波测量音响所在的空间环境大小，从而自动调整各个音箱的音效输出使每一个音域与空间达到完美融合。据悉，该音响附带的遥控器也可以控制X360的一部分功能，大家注意观察图中看起来很像X360面板的遥控器。这款音响有望于今年5月在欧洲上市，各位X360玩家就请留心啦！[阿迪 提供]

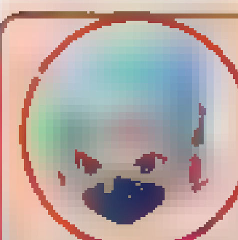


全球头号掌机改机高手

Ben Heckendorn是国外一位相当著名的改机爱好者。他曾经用了两年的时间将古老的Atari 2600与GB融合改造成了Atari 800笔记本。不过他最大的爱好则是将各种家用机改造成掌机，那么这位改机高手都有哪些作品呢？让我们来看看吧！[星夜 提供]



①用红白机改造成的掌机，采用了5英寸的屏幕。 ②改良版PSone掌机，背部光驱外露。 ③Atari 2600掌机。 ④又是一部红白机改造的掌机，采用了3英寸的TFT显示屏。 ⑤超任改造的掌机，Ben的第一部具备立体声的掌机。 ⑥PSone改造的掌机，完成于2004年8月29日，造型与初版超任掌机相同。 ⑦又一款Atari 2600掌机。 ⑧2006年3月23日刚完成的最新作品，又是一部2600掌机。



GBM? It's OS

不要怀疑你的眼睛，你所看到的这个东西确实是一台游戏机，但它并不是GBM……只是它们有些相象罢了。

One Station的按键类似于Bandai的WS掌机系列，但卡带插槽却选用了GB系列，不过基本上游戏的时候还是按照GB的方式操作。现阶段One Station支持的东西不多，不过以后会推出SD卡载体，那样的话就可以拥有更多功能，目前它的最大功能仍然还是游戏。

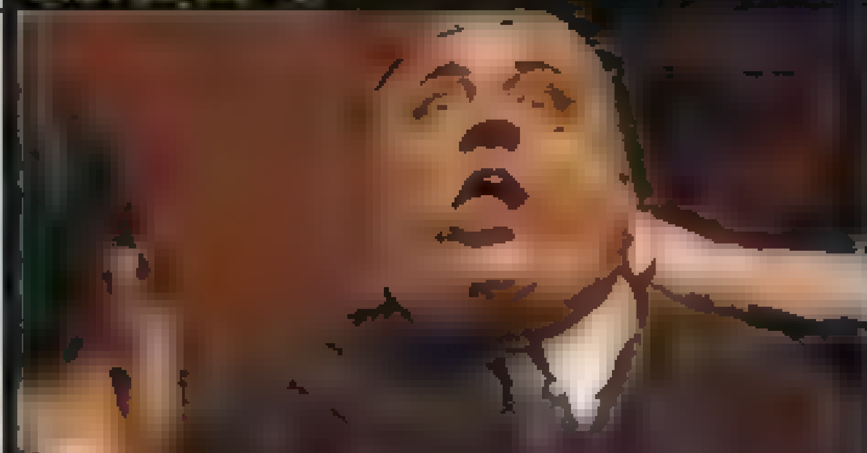
当然，游戏并不是它吸引你的主要原因，One Station拥有一个2.5寸的高阶液晶屏，从亮度到色彩饱和度都属于掌机中的精品。玩一般的游戏绝对不成问题，不过如果遇上高速的话还是会有拖慢现象。另外One Station还配有视频输出端子，支持视频输出。但作为一款掌机，它的最大缺憾在于不支持两人联机游戏，而且音效系统也不是很好。看来国产掌机要与日本竞争还需要多多加强。[多边形 提供]



教父、游戏、电影与蒙太奇

EA为我们带来的《教父》这款游戏的确没有让众多影迷失望。游戏的故事基本忠于电影；游戏的人物、场景与电影一模一样；游戏的画面、音乐更为游戏营造了一种与电影一样忧郁而怀旧的气氛。这才是由电影改编的游戏啊！

说起《教父》这部不朽的名作，就不能不提最后的那段堪称经典中的经典的平行蒙太奇。这个段落交代的是迈克尔当上教父后，指示手下谋杀四大家族头目的情节。佛朗西斯导演把谋杀的情景巧妙地穿插在迈克尔在教堂为侄女洗礼的情景当中，这些在同一时间内发生的事件在电影中交替出现。在庄严的宗教音乐之中，神圣的洗礼与残酷的谋杀形成了强烈的对比，迈克尔违背良心向神父许下的一条条誓言将电影一步步推向高潮。当然，这经典的一幕也会在游戏中再现，而我们更能饰演其中的一个角色。以下是电影经典镜头与游戏中场景的对比。[RX 提供]





▲路卡遇害的情景，人物表情相差无几。





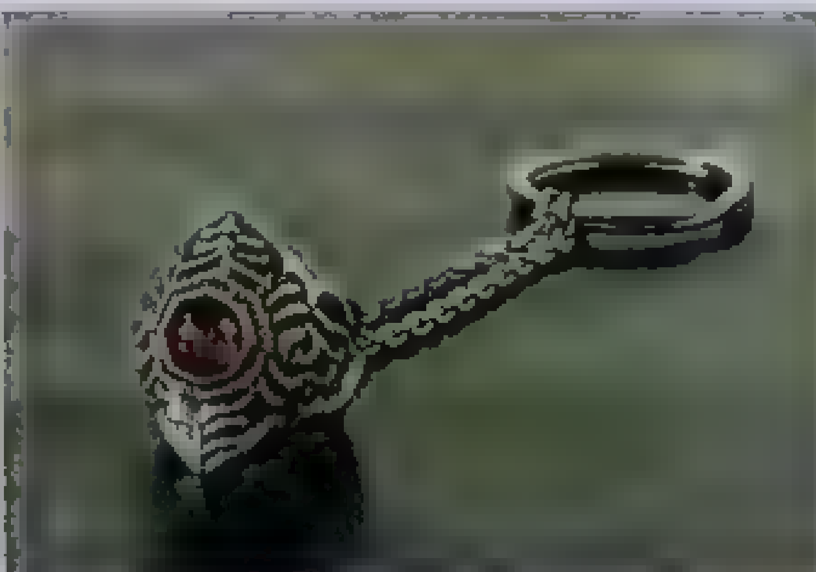
▲刺杀教父的杀手，衣着相貌与影片一模一样。

《女神侧身像2》初回限定版

Square Enix公司近日宣布，将推出PS2平台的RPG游戏《女神侧身像2 西尔梅娅》的初回限定版——“女神侧身像2 西尔梅娅 – ARTIFACT BOX”。在初回限定版中不仅游戏软件本身的包装会不同，还将赠送上半身可以变更姿势的“西尔梅娅完成品模型”，附带钥匙链的金属制饰品“缪林之戒指”，收录系列两款作品主要曲目的原声CD，以及收录精美插画和CG的画集。“女神侧身像2 西尔梅娅 – ARTIFACT BOX”同样于2006年6月22日发售，售价为14910日元。虽然价格不菲，不过“《女神侧身像》系列”的FANS还是应该多加关注，有条件的玩家可千万不要错过了哦！[levelup.cn 提供]







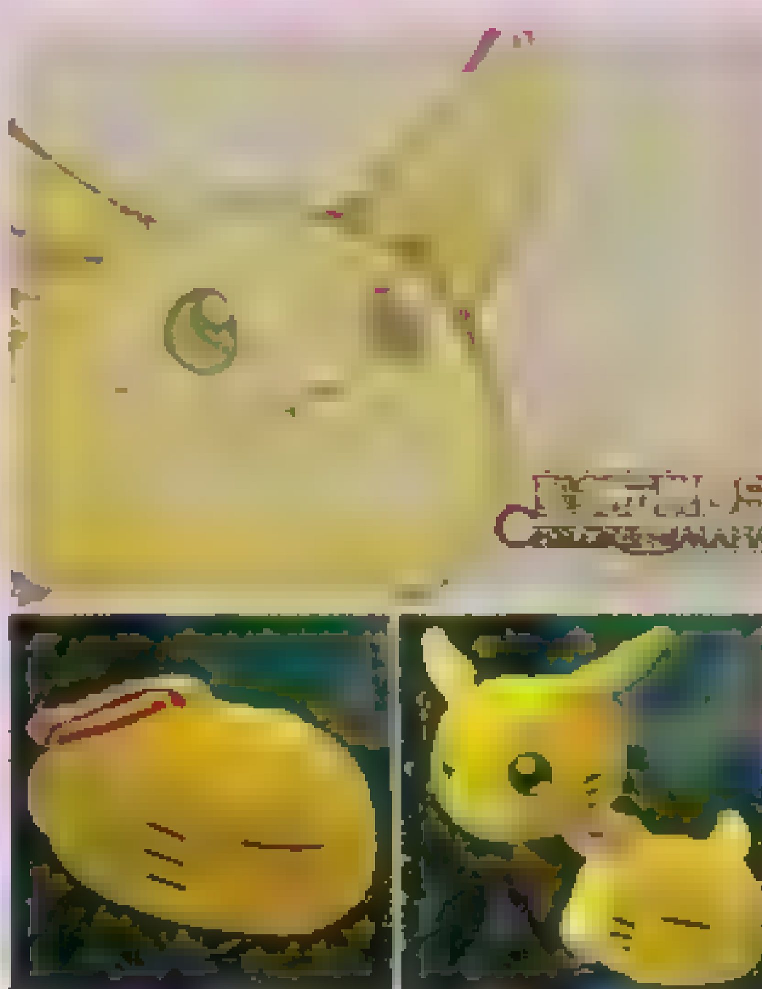
山下しゅんや参入《女神2》

备受关注的《女神侧身像2》最近又公布了数名新角色，其中女性弓斗士リリア的原画颇受好评。稍微眼尖一点的读者可能已经发现，其原画风格与吉成钢、吉成曜兄弟完全不同。没错！这位原画的绘制人就是山下しゅんや。在以前的杂志上已经出现过山下しゅんや的一些插画了，而这位画师本是同人画家，后来因其独特的画风而引人注目，并开始参与商业志的绘制。后来也曾为一些游戏担任过人设，但因为有画过限制级同人的黑历史，其影响力始终无法得到进一步的提升。虽然Square Enix官方并未对山下しゅんや进行任何介绍，但能够参与《女神侧身像2》这么有影响力的大作中，其成就已是漆原智志、TONY等前辈所不能比拟的了。[纱迦 提供]



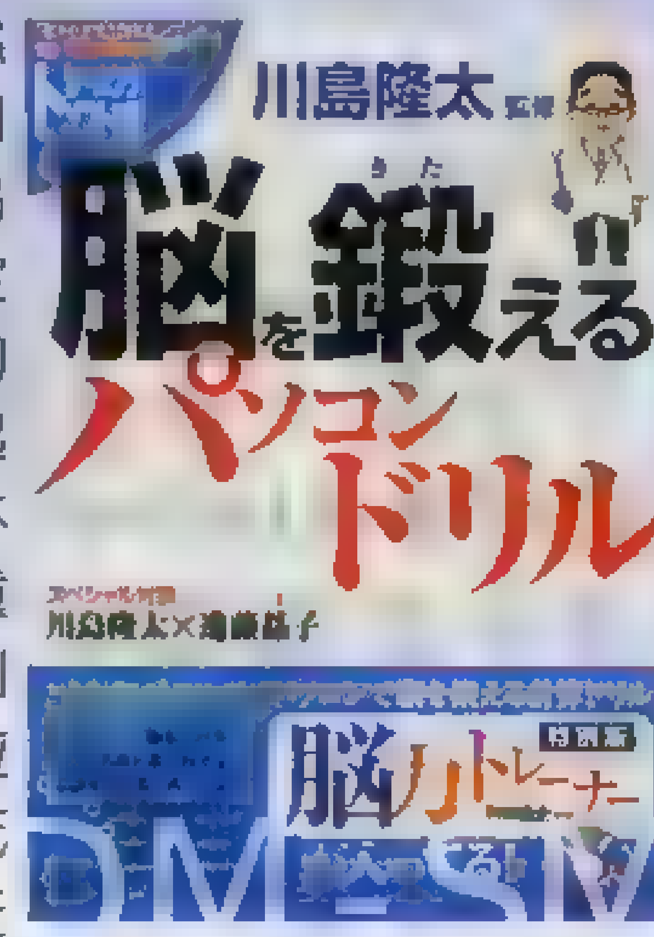
可爱的《圣剑》绒兔玩具

在Square Enix的知名A·RPG《圣剑传说》中，总会有很多可爱的怪物登场，其中一种形似兔子的小型怪物更是惹人喜爱。近日，Square Enix又推出了这种兔子敌人的毛绒玩具复刻版。这种毛绒玩具共分两款，一款为一只装，兔子全长约45cm，售价2900日元，为睡眠状态；另一款则是两只装，全长约12cm，售价1700日元，其中一只为通常状态，另一只则为睡眠状态。两款兔子均为毛巾质地。看着它们毛茸茸又可爱的样子，就会让人有种忍不住想抱抱的冲动。喜欢“《圣剑传说》系列”的玩家，或是喜欢可爱毛绒玩具的MM们，如果能在家中放上一对这样的兔子玩具，一定会充满乐趣；能抱着它们睡觉，也一定是一种享受。[卡伦 提供]



“脑白金”PC版登场！

很多人在第一次看到《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练》这个长到令人发指的游戏名时，绝对不会把它和去年少有的百万级作品联系到一起。这个令人意外的白金销量游戏还因为其益智活脑的功效而得了一个“脑白金”的绰号。现如今，NDS上的两作“脑白金”销量合计已突破320万，而且依然在销量榜上盘旋，延续着“脑白金”的神话。因此，制作方乘胜追击，于3月22日推出了《川岛隆太教授监修 锻炼大脑的电脑训练》一书，定价为2079日元，介绍的是川岛隆太教授研究的成人脑力锻炼法，标榜的是每天5分钟便能起到健脑的作用。不过，与其说这是本书，倒不如说是本“说明书”，因为全书只有48页，其重点其实是附赠的CD光盘《脑力训练器 特别版》。这其实就是“脑白金”的PC版本，对应Windows操作系统，其内容与NDS版相差无几，长时间对着电脑的朋友不妨找一个来玩。每天5分钟活化大脑，怎么说都是件方便而有益的事吧！[胜负师 提供]





小胜你好：偶昨日购入PS2一台，为了能游戏学习两不误，遂想到一good idea：就是可以一边玩游戏一边学英语。为了让自己能顺利通过此次CET-6，想请你推荐几款美版游戏。在这里先谢过啦！[上海 赵斌]

胜负师 寓教于乐的确是学习的上上策，不过你提的问题也算是近年来小卖部接手的问题中比较另类的了。说起来要符合学习英语、提高听力要求的游戏需要有以下几个特征：第一，对白要有一定数量，而不是打了老半天才出一两句；第二，配音演员的发音标准、字正腔圆，但语速不能太快；第三，游戏的整体剧情要优秀，对白具有一定深度；第四，如果是为提高听力，那最好是没有字幕的。综合以上要求，完全匹配的游戏还真的不多，《波斯王子》时之砂三部曲算是相当不错的选择，而《战神》中的剧情对白也基本符合学习需要，而且游戏也比较好玩。基本上你按上述特征挑选游戏，或多或少都能起到一些学习的作用。另外，最近推出的《教父》也很不错，其中有很多电影的经典对白重现，你可以尝试一下。

天下无双、绝世美形、令我想得睡不着觉的十六夜，你一定要教教我：最近我在玩《怪物猎人2》，一下子就被它深深地吸引住了，但是调和屋需要的阳光石怎么得不到啊？请问应该到哪里去挖？[8年UCG读龄的tutu]

猫太 这个问题让同样极为喜爱“《怪物猎人》系列”的猫猫来回答吧。阳光石在游戏中的实用性确实比较高，注意挖掘阳光石的前提条件是必须要在白天，虽然不少版图的矿点都会有阳光石，但在这里向你推荐密林版图的区域4。从下往上跑的话，在一个突出的山崖背面裂缝处就可以很高几率挖到阳光石和マカライト矿石。另外密林7区的裂缝处也有一定几率能挖出阳光石。

胜负师，你好：小弟最近购入港版Xbox360一台。有两个问题请你帮忙：①我听说港版和日版的游戏分区是一样的，但是为什么日版的《真·三国无双4 Special》在我的机子上不能运行？还有不分区域的《使命召唤2》也不能运行。②当我按主机电源键开机时一切正常，但是用无线手柄开机时，特别是长时间关机后再开时(比如30分钟左右)，按下手柄上的导航键，主机只亮起电源标识的灯，而四周与手柄对应的灯都不亮，电视也不显示画面。这时关机再用手柄开机或直接按主机上电源开关则可正常开机，开机后手柄工作正常。这是为什么？是不是我机器有问题。[yangrong]

胜负师 ①从网友方面得来的消息，港版的X360的确有一些游戏兼容的问题，但官方并没有证实或发出声明，所以并不知道是不是所有的港版X360都会有这方面的问题。解决方法是买了港版X360的玩家在现阶段请尽量购买港版游戏，这位读者刚才提到的两款游戏都有港版，而且据我所知价格还比日版便宜一些。②这个问题我和几个有X360的朋友都没有遇到，因为还可以正常开机，所以可能只是无线手柄快没电了，发射信号不强所致。你换个电池试试，如果依然如此，那还是拿到专业一点的店里检查一下，防患于未然会比较好。

胜老大，我想请教2个关于PS2的硬件问题：①我们都知道70000型号的PS2散热困难，如果我玩了两三个小时，当主机还热着的时候(或放着散热一会，不过仍有热量)把它放回70000型号的PS2纸箱内，对机器有内部损伤吗？②我又听说PS2手柄如果L3和R3键使用的太频繁的话会直接使左右摇杆报废，还有振动效果如果太频繁太猛烈会对手柄有损伤吗？③PS2手柄该如何保养？[东莞 VERGIL]

胜负师 ①如果主机不是太烫，而环境温度也不太高的话，放入纸箱应该不会对主机造成什么影响，毕竟是断电状态。但奉劝各位还是尽量不要那么做。如果只是为了防尘，那在PS2上盖一块防尘布即可，没有把它收入纸箱的必要。②从编辑部内已经损坏的PS2手柄来看，L2和R2键损坏率最高，(据悉是玩《WE》所致)然后是十字键磨损、圈叉方角键失灵，摇杆断裂的基本上都是一些劣制组装手柄，原装柄很少出现这种情况(人为破坏的另当别论)。因为需要频繁使用L3和R3的游戏并不多，所以个人认为这方面不必太担心，抱着“小心使得万年船”心理的读者朋友，其实可以把一些游戏的L3和R3键功能设定在其他键位上。至于PS2游戏的振动效果现在一般都不会设计得很猛了，当年PS上的《星之海洋2》可以说是PS手柄振动的极限，但也没听说有人的白手柄被振毁的。所以PS2手柄应该不存在因振动造成威胁的情况。③PS2手柄的保养有几个注意点，首先当然是防污防尘防摔；然后就是玩游戏时不要太激动，对手柄温柔些，玩不过去也别拿它出气；还有就是用调节键位设定的方法避免某个键过多使用。比如玩RPG和SLG时，如能设定键位，就不要把确定设在最常用的圈键上。养成这些习惯就一定能延长手柄的使用寿命。

亲爱的胜负师，您好！有一个问题让我迷惑了很久，也郁闷了很久。为什么家用机上的游戏移植到PC上，就要求PC拥有很高的配置呢？杂志上有一期介绍了一系列家用机的机能，我看也不比一些PC高呀！我在一个网站上看到，《生化4》PC版要2G内存！CPU则要2.6几GHZ以上！我都吓呆了！显卡就更不用说了。还有为何家用机的光头那么耐用，而在PC上玩PS模拟器，光驱就很容易坏？为何模拟器就不一定需要很高的配置呢？唉，像咱这样的无机族，只能看看DVD，玩玩模拟器，天天捧着UCG流口水，想玩移植版的游戏真的好难！唉，郁闷……亲爱的胜负师先生，你一定要回答我，谢谢了！[rik.jason.williams]

胜负师 哦？《生化4》PC版的配置您是从哪里看来的呢？我怎么看网友讨论说《生化4》PC版要求的配置并不算太高，绝对没有你说得那么夸张，看来你还是要多查证一下。至于游戏机的机能和PC机能对比上的问题，记得在很久以前就曾说过。简单说来，游戏机的主要功能是游戏，它在机能的各个方面都是针对游戏进行优化的，而电脑的主要功能在于工作，并非专业领域中的硬件，所以两者的机能数据并不能进行简单的比较，那是很不科学的。玩PS模拟器没必要用光驱吧？用虚拟光驱即可。而且主流机种的模拟器目前都不完美，一般能完美模拟的都是上一个时代的游戏机，所以这种玩法应该不会过瘾吧。而等家用游戏移植PC版其实并非明智之举，现在一台PS2的价格可能还比不上有些PC玩家升级电脑的花费，哪怕搞台二手也比干等强。劝您和各位无机族成员一句：有时候是该下下决心，寻求一劳永逸的解决之道。

DJMAX问题成堆

原来胜负师只是出于分享推荐的目的对网络音乐游戏《DJMAX》进行了一些介绍，但没想到最近小卖部的信箱里每天都会收到几封《DJMAX》的相关来信，几天没注意就积了二三十封，可真的让我有些答不过来了。因为大部分问题都比较典型，因此在这里统一回答一下。**①注册页面是乱码。**解决方法是将编码换成日文。**②客户端下载速度非常慢。**这个问题除非换速度更快的网络，不然很难解决。**③点击GAMESTART圆盘后依然下载客户端，而不是进入游戏。**碰到这个问题的玩家最多，这里推荐大家先注册、再点击圆盘下载客户端，而不是先下载再注册。另外，客户端似乎一定要安装在C盘才能奏效，这一点比较古怪。**④注册成功后进入游戏，下载了几首歌曲，但要开始演奏时会跳出一个框，无法游戏。**因为那是收费歌曲，其区分方法是选曲时，歌曲图标外有一个光环在旋转，上面写有PREMIUM DISC字样即为收费歌曲。另外，玩家可点击“一般曲”选项，这里可以显示所有可以演奏的免费曲目，只下载这些歌曲就行了。**⑤还有不少问题属于个案。**这里推荐各位去《DJMAX》中文版官方网站dj.sdo.com去看一下，在“新手指导”的“游戏疑问”部分有很多基本问题的FAQ。中文版4月10日开始公测，但公测账号好像并不那么好拿，基本上属于抽奖，感兴趣的朋友可以去碰碰运气。

自个儿来找碴

因为时间紧、任务急，上期的《最终幻想XII》中有几处错漏，胜负师和邪魔天使发现时杂志已上市，不免有些懊恼。这里就更正和补充一下，并向各位玩家表示歉意。另外，本期研究中也会对部分系统概念进行补遗，请勿错过。

①因势制宜的战略槽，每个角色最初只有两根，而不是三根。

②必杀技连携后，必杀技反应时间是会回复一些的，但随着连击数的升高，回复量会变得很低。

③特技中“时间攻击”的伤害值，已判明是与使用者等级和游戏时间的分钟个位数有关，等级越高，分钟个位数字越大，攻击力越高，最高级别时可以打出4000多的伤害，但这一技巧在游戏中后期并不实用。

④在流程攻略中对倒数第二个迷宫，大灯台上层的解谜部分有描述不清楚的地方，这里补充一下。大灯台上层需要调查有颜色的纹章进行传送，前三次分别是黑、绿、红，而第四次传送调查的纹章是根据大灯台中层玩家选择封印的能力来决定的。封印道具对应黄色，封印普通攻击对应白色，封印[illegible]对应玫瑰红，封印魔法对应紫色。

栏目主持：邪魔天使

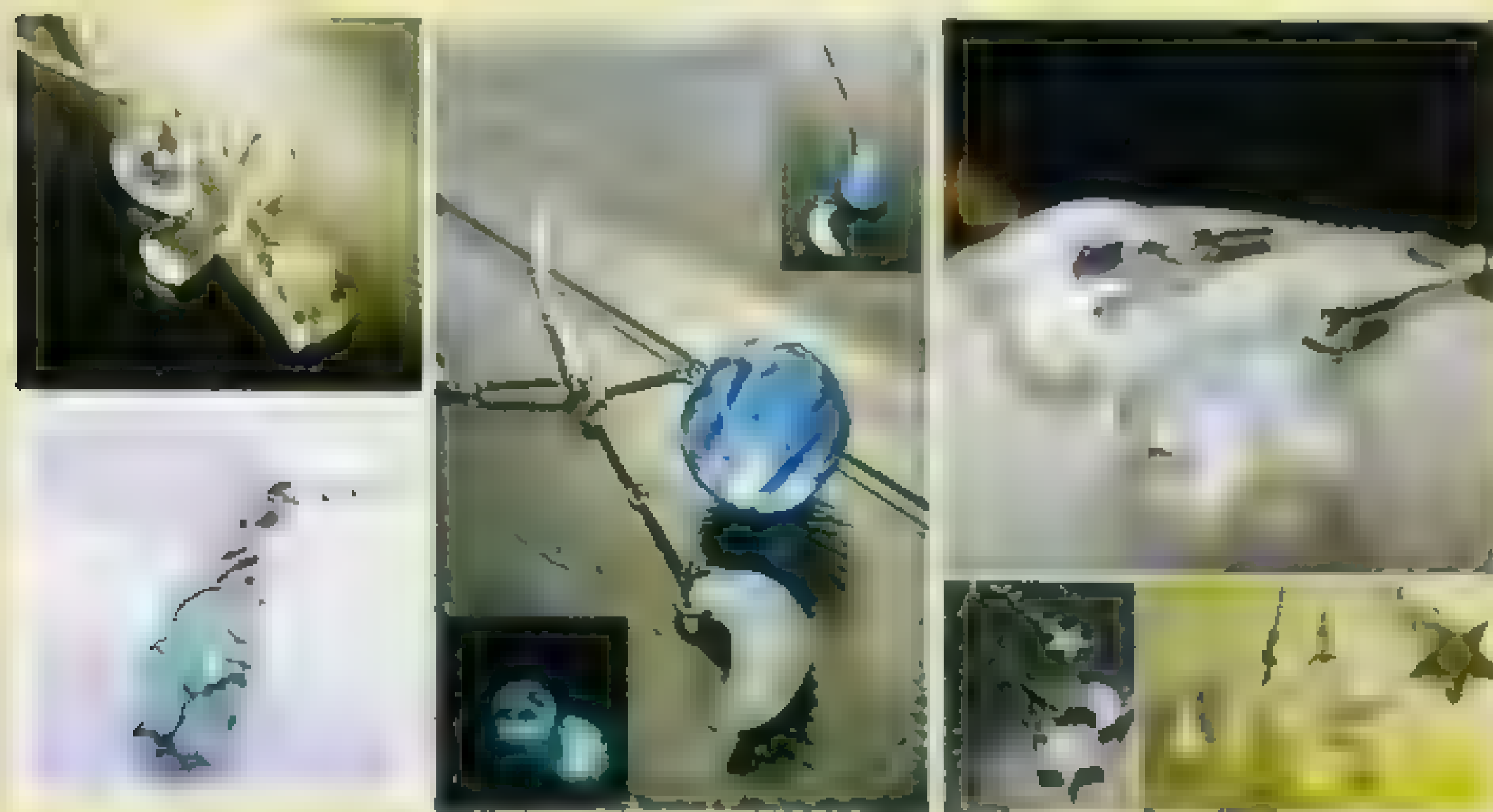
幻之炼金坊

幻想国度的奇妙之旅

今天写的这篇关于饰品的文章其灵感来自最近买了个部落的戒指，以前那枚"魔戒"早就从"黄金"变成了"白银"，还是现在这个"不锈钢圈圈"(我老爸的原话—_—)经久耐用。不知道其附加效果是什么，我也不贪心，只要有耐力加100，智力加100，精神加100，魔法伤害加500，魔法命中和爆击100%加成就够了。

《未名传奇 战士代码》的确是款不错的游戏，不仅读盘速度比前作大大提升，而且人物动作也非常流畅。不过这还没有结束，想想接下来6月的《VP2》限定版……我只能哭了。(T_T)

让你能力提升一个层次的饰品



饰品，这是一款RPG里不可或缺的东西，而它现在已经渗透到了其他游戏类型之中，动作、赛车，甚至足球。饰品是一个统一的概念，游戏中的饰品种类是丰富多彩的，耳环、戒指、项链、护身符，这是饰品类道具的四大天王。而在一些贴近真实的游戏中，比如某些足球游戏中阿迪达斯的鞋还会带来诸多能力的加成。相对于"真实系"，还是在RPG中的"幻想系"更能受广大玩家的欢迎，毕竟习惯是个可怕的东西啊。(阿修罗：为什么没有超级系？小邪：闭嘴！)

众所周知，饰品一般不会带来能力上太大的加成——当然，tri-Ace那枚tri-Ace纹章例外——它们最大的魅力来自于许多特殊的附加能力，比如经验值2倍、金钱2倍、魔法抗性加成等。

RPG中我们常见到Amulet(日语写成アミュレット)这类饰品，它原本是西洋魔术中的一种护身符。与同是护身符的Talisman(日语写成タリスマン)相比，Amulet更多的是被动、防御型的比较多。在近代的西洋魔术中，Amulet已经很少用了，因为魔术对现实有着主动性的影响，所以时常处于被动状态的Amulet就不能反应魔术的魅力了。Amulet多数是宝石、矿物，或者是加工后的以动植物的某部分为基础而做出来的东西。比如我们常听到的诞生石、守护石，这种被称为能量之石的石头就是根据那个人的生日而制造一个与之对应的Amulet。除此之外还有防止喝酒喝得烂醉的紫水晶(Amethyst，熟悉《浪漫沙加》的玩家对它一定有印象)、拥有除魔之力的黑曜石、拥有净化能力的水晶等，换言之，人们认为宝石中含有神秘的强大的力量，所以觉得佩戴它们可以用于消除灾难，所以那些皇室贵族如此痴迷于收集首饰、宝石之类的东西除了因为它们的美丽之外，还有其他的意义。

刚才提到Talisman，它也是属于西洋魔术护身符中的一种，但相对于Amulet，它更偏向主动和攻击性质。西洋魔术中的Talisman一般都是在加工的圆形铁片、木片、纸上面雕刻或画上天使、精灵的图案，想借助谁的力量就要刻上或画上它的图案。西洋魔术中进行仪式时一般都是使用者本人进行仪式，不会找其他人来代替，这是因为仪式是靠魔术师本人与Talisman之间建立起联系来完成的，是施法者本身与Talisman建立联系，所以叫别人代替那是当然不行的。另外，西洋魔术的Talisman大致分两种，一种是前面我们说的印形图的方式，另一种是利用方形魔法阵的被称为伊诺克的魔术，它的使用方法与咒符很类似。

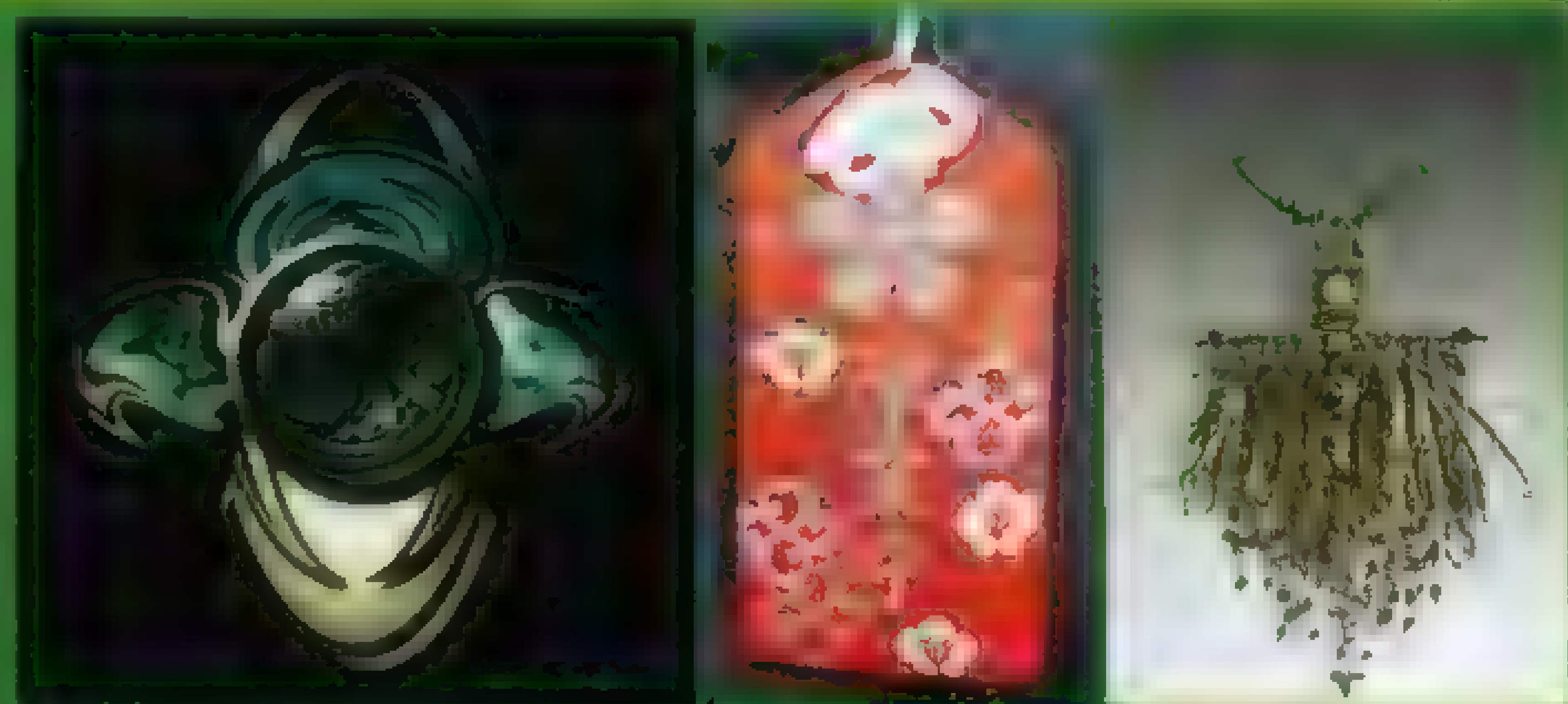
饰品的种类很多，大致划分如下：一种是生物身体的某一部分，我们常见的就是印第安文化中那些用动物牙齿做成的饰物，还有兔子的脚、隼的羽毛等。人们认为持有这些就等于有了生命的力量，而雕刻成神佛样子的护身符也属于这一类，比如玉观音。一种是自然物质，宝石、水晶这些都属于自然物质类的饰品，人们认为带有这种物品会吸引大自然的力量，从而给自己带来好运。一种是象征物，比如十字架，甚至袜子都可以，因为人们认为这些象征了特定历史或故事中的象征物会带有类似故事中所描写的那种特殊力量，拥有了它自己就会受到其好的影响，也会保佑自己。还有一种是附有咒术力量的东西，一般是手画或手写的魔法阵或梵文，这是靠人的手赋予的力量。从很多日剧里我们常可以看到人们去神社参拜的情景，这些神社或寺院里的护符上面就写有梵文。还有一种是佩戴类，我们前面提到的戒指、耳环、项链就属于这一类，其他的如发簪、冠之类的发饰也属于佩戴类。这一类大多由贵重金属打造，再配上天然宝石，由于这一类饰品大都名贵漂亮，所以到了现在其装饰性反而喧宾夺主了。

游戏中的饰品

游戏中出现的饰品种类可以说多如繁星，如果有一本综合了到目前为止游戏中出现的饰品的书那一定狂卖，不过其制作过程那肯定是非常困难[illegible]



[illegible]





栏目主持：邪魔天使

邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者：张宏

一些日语单词的深层含义

以前笔者曾讲过“水”和“お湯”的区别，不知大家还是否记得？之后有人问笔者：类似“みず”这样的单词，有一个表面的意思（水），还有一个隐含的意思（冷水），这样的情况在日语中多不多？

其实这种单词在日语中还是有一定数量的。日语单词一般可以分为三大类，一是固有单词，比如“みず”；二是汉语单词，比如“新聞”；三是外来语单词，比如“カップ（cup，杯子）”。这种单词主要来自第一类，也就是固有单词，第二、三类单词由于意义比较明确基本上没有这种现象。下面笔者介绍三个单词：

第一个单词是“いただく”，中文意思是“接受”。比如你到日本人家里做客，正好赶上吃饭，主人递给你一碗米饭请你一起吃，你至少应当说“いただきます”，也就是“那我就不客气了”。如果是我们中国人，可能拿到饭碗后道一声谢谢就开始吃了，而如果是一个日本人，按照传统习俗他应当双手拿起饭碗，略微举过头顶，以这种方式表达自己对主人款待的谢意。当他这样做时，如果你从他背后看，就好象他头上顶着一个饭碗。所以如果你查《和汉辞典》，你就会发现，这个单词的汉字是“頂く”，我认为这是相当形象的描述。

第二个单词是“働く”，中文意思是“劳动”。日本人非常勤劳这是全世界公认的，绝对没有疑义。在日本人的潜意识中，只有四肢运动的体力劳动，满头大汗，气喘吁吁，才能算是真正的“働く”，而静止的脑力劳动，严格地说，则不能算是“働く”。比如在我们中国，单位领导说：小王，我们工厂买了一台日本设备，大家都不会用，你最近几天，好好看看《使用说明书》，把用法学会了。于是小王坐在办公桌前开始认真学习。在我们中国人看来，小王的学习与车间工人的操作都属于劳动，但在日本人看来后者属于劳动，而类似小王这种伏案学习则不属于劳动。所以你可以在日本，听到下面这样的谈话，这就是中国人和日本人对劳动的理解差异：

私の息子は勉強ばかりして、少しも働きません。（我儿子就知道读书，一点也不干活。）

第三个单词是“遊ぶ”，中文意思是“玩耍”。在汉语里，“玩耍”一词基本上没有贬义，有时甚至还有褒义，比如幼儿园老师对我说：你儿子爱玩，聪明。同样，在英语中，play（玩耍）一词基本上也没有贬义，而是一个褒义词，比如 play piano（弹钢琴），play football（踢足球）等。唯独在日语中“遊ぶ”是一个贬义词，虽然从表面上看不出来，但它的本意是认为玩耍属于一种无意义的行为，不值得鼓励。所以，如果你跟你的日本邻居太太讲我儿子爱“遊ぶ”，在那个日本人看来这并不是表扬你儿子而是批评你儿子。



绘：MIMICC

邪魔天使的随笔

首先我进行一下自我检讨，上期的“闲聊日语”居然与以前一期的放重复了，在此向各位喜欢这个栏目的读者郑重道歉。艾雪＝莱娅，巴尔福雷＝汉·索罗，芙兰＝乔巴卡，加布拉斯＝达斯·维德……嗯，这《FF XII》怎么看都和《星战》有惊人的相似。让我感到欣慰的是加布拉斯没有被毁容，不然我会哭死。(V^_^V) 虽然《皇牌空战0》这种类型的游戏我很苦手，但这次的音乐太棒了！特别是最后一关的音乐堪称经典中的经典！弗莱明哥式的调子怎么听都让人觉得热血澎湃，现在看十六夜玩《皇0》简直就是一种享受，再加上专用的摇杆……喂！你怎么又换手柄了！（十六夜：我是很爱惜我的摇杆的。小邪：默……）

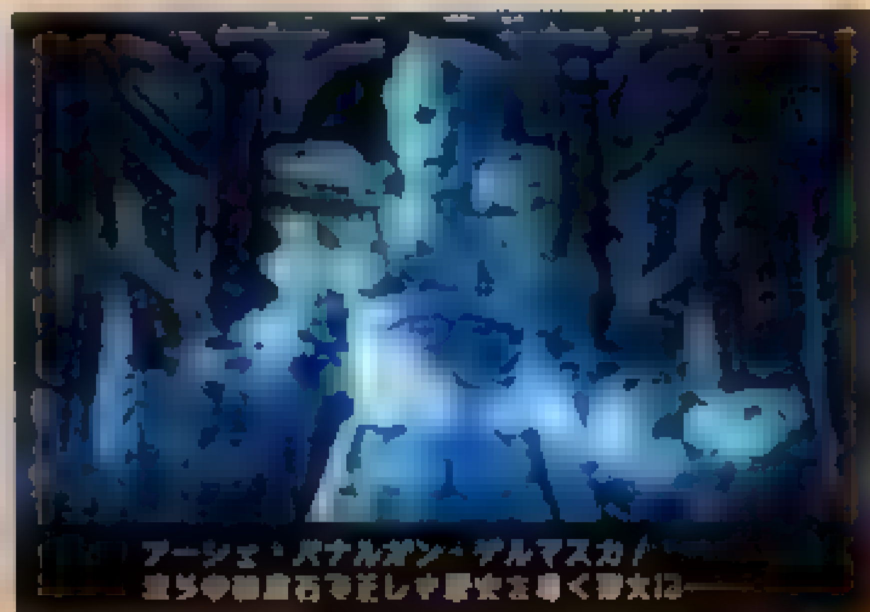
经典台词

——ラスラ、私、あなたを信じてる。あなたはそんな人じゃなかった！あの人はもういないんだ……わたしは聖女なんかじゃない！ダルマスカは長い歴史の間一度も黄昏の破片を使わなかった。苦しくても石に頼らないと決めた人たちの国だった。私が取り戻したかったのはそういうダルマスカだった。石に頼るのは裏切りと同じ。天陽の繭を砕くわ。破魔石を捨てる！

——拉斯拉，我相信你，我相信你不是那样的人！他已经不在这个世界上了……我不是什么圣女！在如此长的历史长河里达尔玛斯卡没有使用过一次黄昏的碎片，即使在痛苦，人们也不会依赖这些石头，达尔玛斯卡就是这样一个国家。我想夺回的正是这样一个达尔玛斯卡。如果我依赖了石头，那我跟背叛我的人民和祖国有什么区别？我会打碎天阳之茧，我会舍弃破魔石！

在经过了无数次挣扎、迷惘之后艾雪终于明白了自己应该做什么，说实话，在这么多作《FF》中，有如此强气的女主角还真是少见。再加上她又是人妻、未亡人、公主、未来女王的多重身分，让无数玩家对她非常着迷。也许很多人都会否定梵作为男主角的身分，但艾雪女主角的身分是永远不会动摇的。





东瀛采风

名片

现今这个商业社会名片的作用是越来越大，在商务交流上双方见面首先就要交换的名片，而名片也是联系对方的方便工具。不仅是介绍自己，递上名片还有介绍自己的公司的含意在里面。而名片随着用处的越来越广，也越做越精致，不仅要考虑字体的优美，甚至名片用的纸也是越来越考究。小邪当年的外教曾是日本某木材公司的人，他的名片是木材做的，像纸一样薄，而且韧性非常好，完全折不断。

“名刺”并不是“名纸”

名片在世界各国都有使用，其历史与发展也各不相同。最早有名片记载的是中国唐代的一些文献，而做名片的材料为木材与竹子。日语中名片写为“名刺（めいし）”，而这个刺是中国古代的词汇。词源是写名字的竹片称为“刺”。不过当时名片的使用方法跟现在不同，是当访问者没见到要拜访的人时，将名片卡在门缝中以通知被拜访者自己来过。日本开始使用名片是在江户时代，用纸是用和纸，姓名都是用墨书写的，其作用与中国唐代一样。江户末期，由于印刷的发展，名片开始用木板来做。而随着时间的推移，名片逐渐成为上流社会社交的道具。

名片的交换

现在日本名片的标准规格是 91 × 55mm，上面一般写有公司名、联络地址、自己的姓名、姓名的读音登，如果内容太多还会做成折叠式的。交换名片时是由下级先向上级递出名片，递名片时要用双手，而且名片上自己的名字要正对对方，名字对着自己是很不礼貌的。

栏目主持：十六夜

模型地带
MO XING DI DAI

隔了半个月，这一期"模型地带"终于又能和各位同好们见面了。在上一次十六夜为大家介绍了一年两度的模型界盛事"WF"。其实这种展会的预示性更为明显，因为各主要厂商不仅会在此展示以后几个月即将陆续推出的作品，而且还会对会场上独立原型师或工房的作品进行评估，开始为优秀作品的量产化着手进行准备——去年的那三款"霞"就是最好的例子。



▼▲初看来是张毫无表情的脸，但如果转换角度观察，会别有一种感觉。



▼虽然盔甲部分采用了简明的设计，但对Excalibur的再现却非常细致。而作品的魅力也正是从这繁简对比中孕育而出。



Saber·黑铠

Fate/stay night

本次为大家介绍的就是在"WF2006年冬"上展出的一款工房作品，"本多平八"在人物模型界也是个响当当的名字，出自他手中的作品在各种展会中都会成为关注的焦点。做为一名能将空想具现化的原型师，在本多平八看来，"创造性"与"风格"就如同水与空气一样不可或缺，而他的作品无不体现着这一理念。

与同题材作品相比，这款Saber·黑铠最大的不同就是利用光滑的曲面以及简明的设计一改以往铠甲留给我们的冰冷、死板的印象。充满气势的造型加上纯冷色系的涂装，为角色增添了一丝凝重的气息。配合反差极大的黄色，将观者的注意力完全集中在头部，而面对这样一张近乎于无表情的脸，会让人一下子体会到其强烈的存在感。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年4月5日～2006年5月25日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年4月5日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	801.73元人民币
100日元	6.82元人民币
100欧元	972.96元人民币
100港币	103.32元人民币

罪恶装备 XX SLASH　04.13

推荐度 A　PS2　◆SEGA　◆4800日元
FTG　◆[illegible]　CERO 15　15岁以上玩家对应



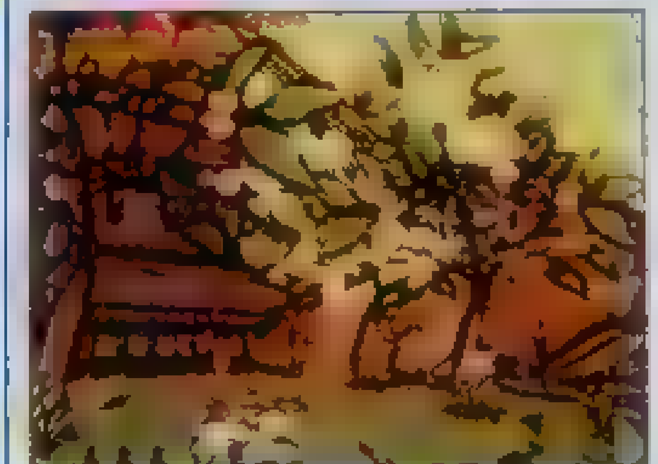
《罪恶装备》系列的最新正统续作《罪恶装备XX SLASH》可以说是目前最红的2D对战游戏了，不仅在日本受到众多格斗游戏玩家的追捧，在"斗剧"和全国各地爱好者们的共同推广下，其在国内的认知度与影响力也在与日俱增。新作保留了该系列人物极具个性，招式华丽的特点，还加入了两名新角色。另外针对玩家的意见以及综合状况对游戏的平衡性进行了进一步的修正，并给每名角色都增加了新技。系列的老玩家自不必说，新玩家们也不妨以本作为契机体会一下2D格斗最高峰的魅力吧！



大神　04.20

推荐度 A　PS2　◆Capcom　◆6120日元
A·AVG　◆[illegible]　CERO 全年龄　全年龄玩家对应

可能不少玩家在两年前便开始关注这款风格独特的大自然冒险活剧，而从不同时期公布的游戏影像来看，《大神》可谓几经蜕变。除了保持初公开时以水墨渲染构筑而成的美仑美奂的画面之外，游戏的玩法已经发生了巨大的变化。除了妙趣横生、丰富多彩的画笔系统外，《大神》在武器成长系统上也有出人意料的表现。剑、镜、玉三神器的灵活运用、华丽克敌，甚至让人觉得这是犬版的《鬼泣》或《鬼武者》，而其中必定会有鬼才神谷英树风格化的设定，定能让动作冒险游戏爱好者大呼过瘾。



PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年4月			
5日	NBA篮球员：奇才	NBA Ballers:phenom	Midway	SPG	39.99美元
6日	[illegible]	BLACK	EA Games	FPS	4800日元
6日	热血职棒球场2006	プロ野球 熱スタ2006	Namco Bandai Games	SPG	6800日元
6日	[illegible]	プロ野球スピリッツ3	Konami	SPG	6800日元
6日	春天的脚步	はるのあしおと –Step of Spring–	Alchemist	AVG	6800日元
6日	SIMPLE2000系列 Vol.96 THE 海盗	SIMPLE2000シリーズ Vol.96 THE 海賊～ガイコツいっぱいれーつ～	D3	ACT	2000日元
6日	SIMPLE2000系列 Vol.31 K–1 WORLD MAX 2005	SIMPLE2000Ultimate シリーズ Vol.31 K–1 WORLD MAX 2005	D3	FTG	2000日元
6日	SIMPLE2000系列 Vol.32 剑士安云	SIMPLE2000Ultimate シリーズ Vol.32 あずみ	D3	ACT	2000日元
13日	罪恶装备 XX SLASH	GUILTY GEAR XX SLASH	SEGA	FTG	4800日元
13日	高圆寺女子足球	高円寺女子サッカー	Starfish–sd	AVG	7800日元
20日	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン	Square Enix	RPG	6800日元
20日	蔷薇少女 决斗圆舞曲	ローゼンメイデン ドゥエルヴァルツァ	Taito	AVG	6800日元
20日	黄金骑士 牙狼	黄金骑士 牙狼 (GARO)	Namco Bandai Games	ACT	6800日元
20日	大神	大神	Capcom	ACT	6800日元
20日	鬼魂力量 VS 混沌时代	スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	6800日元
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
24日	横行霸道：自由城故事	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	ACT	39.99美元
25日	美国军队：士兵的成长	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	ACT	39.99美元
27日	SEGA2500系列 Vol.27 飞龙	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.27 パンツァードラグーン	SEGA	STG	2500日元
27日	格斗之王 极限冲击2	KOF MAXIMUM IMPACT2	SNK Playmore	FTG	6800日元
27日	出云战记2 猛剑之闪记	IZUMO2 猛き剣の閃記	GN software	RPG	6800日元
27日	银河天使II 决对领域之门	ギャラクシーエンジェルII 決対領域の扉	Broccoli	AVG	6800日元
27日	蔷薇树上蔷薇开 –Das Versprechen	薔薇ノ木ニ薔薇ノ花咲ク –Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800日元
27日	SIMPLE2000系列 Vol.99 THE 原始人	SIMPLE2000シリーズ Vol.99 THE 原始人	D3	SLG	2000日元
27日	世界足球 胜利十一人10	ワールドサッカー ウイニングイレブン10	Konami	SPG	6980日元
27日	SEGA2500系列 Vol.26 快打刑事	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.26 ダイナマイト刑事	SEGA	ACT	2500日元
		2006年5月			
9日	篱笆墙外	Over the Hedge	Activision	ACT	49.99美元
11日	交响诗篇NEW VISION	エウレカセブン NEW VISION	Namco Bandai Games	ACT	6800日元
11日	龙虎之拳 ～天·地·人～	龍虎の拳 ～天·地·人～	SNK Playmore	FTG	4800日元
11日	实况棒球 大联盟	実況パワフルメジャーリーグ	Konami	SPG	6980日元
15日	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99美元
16日	X战警3	X–Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
18日	梦幻骑士V 世代传承	グローランサーV ジェネレーションズ	Atlus	RPG	6800日元
18日	.hack//G.U. Vol.1 再生	.hack//G.U. Vol.1 再生	Namco Bandai Games	RPG	6800日元
18日	狂热节拍 2DX RED	ビートマニア2DX11 2DX RED	Konami	MUG	6980日元
18日	Juiced～改装车传说～	Juiced～チューンドカー伝説～	SEGA	RAC	6800日元
25日	Kimi Kiss	キミキス	Enterbrain	AVG	6800日元
25日	新·豪血寺一族 烦恼解放	新·豪血寺一族 煩悩解放	Excite	FTG	6800日元
25日	娇蛮之吻	つよきす～Mighty Heart～	PrincessSoft	AVG	7000日元
25日	街头霸王ZERO 战士时代	ストリートファイターZERO ファイターズジェネレーション	Capcom	FTG	4800日元
25日	七人之侍	SAMURAI7	Idea Factory	AVG	6800日元
25日	闪耀在宇宙中的诗篇	そしてこの宇宙(そら)にきらめく君の詩	Datam Polystar	AVG	6800日元
25日	樱华～闪耀心扉之樱～	櫻華～心輝かせる櫻～	Pionesoft	AVG	6800日元
25日	神秘事件 —八十神薰的事件档案	ミステリート～ミステリート～八十神かおるの事件ファイル～	Yeti	AVG	6800日元
25日	电波之剑	ラジルギ·プレシャス	Milestone	STG	5800日元
25日	宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	Namco Bandai Games	ACT	6800日元
25日	[illegible]	パルフェ –Chocolat Second Style–	Alchemist	SLG	6800日元
25日	TT超级机车	TTスーパーバイクス	Taito	RAC	5800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年4月			
13日	大玉	大玉	Nintendo	ETC	6800日元
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
		2006年5月			
11日	实况棒球 大联盟	実況パワフルメジャーリーグ	Konami	SPG	6980日元
16日	X战警3	X–Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
25日	电波之剑	ラジルギ·プレシャス	Milestone	STG	5800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
6日	光速蒙面侠 恶魔蝙蝠队的恶魔生活	アイシールド21 DEVILBA[illegible]S D[illegible] [illegible]ILDAYS	[illegible]nt[illegible]ndo	SPG	3[illegible]00日元
20日	Mother3	[illegible]er3	Nintendo	RPG	4800日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年4月			
6日	交响诗篇	交响诗篇エウレカセブン	Namco Bandai Games	AVG	4800日元
11日	赏金猎犬	Bounty Hounds	Namco Bandai Games	ACT	39.99美元
16日	WRC：FIA世界拉力锦标赛	WRC：FIA World Rally Championship	Namco Bandai Games	RAC	39.99美元
20日	龙珠Z 真武道会	ドラゴンボールZ 真武道会	Namco Bandai Games	FTG	4800日元
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
27日	无暇人生 新牧场物语	ノーヒットライフ 新牧场物语	MMV	SLG	4800日元
27日	幸福小狗生活第1弹	THE DOG HAPPY LIFE ～幸せワンコ生活第1弹～	Yuke's	SLG	2800日元
27日	新世纪福音战士2 被制造的世界 另一个事件	新世纪エヴァンゲリオン2 造られしセカイ—another cases—	Namco Bandai Games	AVG	4800日元
27日	舞—HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！	舞—HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！	Sunrise	FTG	5800日元
27日	街 命运的交叉点 特别篇	街～运命の交差点～特别篇	SEGA	AVG	4800日元
27日	炼狱贰 通往天国的阶梯	炼狱贰 The Stairway to H.E.A.V.E.N	Hudson	ACT	4800日元
		2006年5月			
1日	罪恶装备 审判	Guilty Gear Judgment	Majesco	FTG	39.99美元
2日	NBA篮球员：反弹	NBA Ballers：Rebound	Midway	SPG	39.99美元
16日	古墓丽影 传奇	Tomb Raider Legend	Eidos	ACT	39.99美元
22日	战地指挥官	Field Commander	SOE	SLG	39.99美元
25日	真名法典 Potable	マケナカルタ ポータブル	Banpresto	RPG	4800日元
25日	恐怖惊魂夜2 特别篇	かまいたちの夜2 特别篇	SEGA	AVG	4800日元
25日	DQ & FF in 富豪街 Potable	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	Square Enix	ETC	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
6日	安琪莉可二重奏	アンジェリーク デュエット	Koei	SLG	4800日元
6日	水果村的动物们2 空中的水果乐园	フルーツ村のどうぶつたち2～お空のフルーツランド～	TDK Core	SLG	4800日元
6日	天诛 暗影	天诛 DARK SHADOW	From Software	ACT	4800日元
13日	触摸侦探 小泽里奈	おさわり探偵 小泽里奈	Success	AVG	4800日元
13日	传说的斯塔菲4	传说のスタフィー4	Nintendo	ACT	4800日元
20日	排列解谜 童话王国	ソロエルパズル童话王国	Success	PUZ	3800日元
20日	翼・年代记Vol.2	ツバサクロニクルVol.2	Arika	AVG	4980日元
24日	2006 FIFA 世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
25日	大战略DS	大战略DS	元气	SLG	4800日元
25日	魔女的考验 皇后考验大骚动☆	シュガシュガルーン クイーン试验は大パニック☆	Namco Bandai Games	ACT	4800日元
27日	我的战斗机	オレのせんとうき	Taito	SLG	4800日元
27日	火影忍者NARUTO 最强忍者大结集4 DS	NARUTO—ナルト— 最强忍者大结集4 DS	Tomy	ACT	4800日元
27日	俄罗斯方块DS	テトリスDS	Nintendo	PUZ	3800日元
27日	茶犬的房间DS	お茶犬の部屋DS	M.T.O	SLG	4800日元
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
15日	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	任天堂	ACT	39.99美元
16日	X战警3	X-Men The Official Game	Activision	ACT	39.99美元

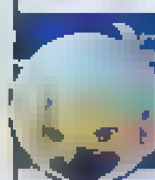
Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5日	NBA篮球员：奇才	NBA Ballers：phenom	Midway	SPG	39.99美元
11日	古墓丽影 传奇	Tomb Raider：Legend	Eidos	ACT	49.99美元
17日	梦陨：悠长假期	Dreamfall：The Longest Journey	Aspyr	AVG	39.99美元
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
2日	篱笆墙外	Over the Hedge	Activision	ACT	49.99美元
16日	X战警3	X-Men The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
19日	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
6日	职棒魂3	プロ野球スピリッツ3	Konami	SPG	6800日元
11日	战地2：现代战争	Battlefield 2：Modern Combat	EA Games	FPS	59.99美元
20日	九十九夜	NINETY-NINE NIGHTS	Microsoft	ACT	6800日元
20日	最终幻想XI	ファイナルファンタジーXI	Square Enix	MMO	7800日元
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	59.99美元
8日	时空飞梭	TimeShift	Atari	FPS	59.99美元
16日	X战警3	X-Men The Official Game	Activision	ACT	59.99美元
18日	热爱足球 蓝色战士们的轨迹	Love FOOTBALL 青战士たちの轨迹	Namco Bandai Games	SPG	6800日元
22日	乒乓球	Table Tennis	Take-Two	SPG	39.99美元
25日	炸弹人 Act：Zero	BOMBERMAN Act：Zero	Hudson	ACT	2980日元

勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫 04.20



推荐度 A ｜ PS2 ｜ RPG ｜ ◆Square Enix ◆6800日元 ◆无对应周边 ｜ CERO 全年龄 全年龄玩家对应



本作讲述了在《勇者斗恶龙VIII》中登场的杨格斯少年时代的故事，而游戏的玩法则类似"《迷宫》系列"。本作除保留了"《迷宫》系列"的传统系统之外，还加入了只在《勇者斗恶龙VIII》里出现的类似蓄力攻击等系统以及众多特有角色。同时还有很多在"《勇者斗恶龙》系列"里登场、大家非常熟悉的怪物们。此外据最新公布的消息说本作中还会出现"《不可思议的迷宫》系列"的代表人物特鲁尼克！喜爱"DQ"和"迷宫"的玩家绝对不能错过。



九十九夜 04.20



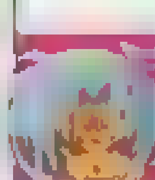
推荐度 A ｜ XBOX360 ｜ ACT ｜ ◆Microsoft ◆6800日元 ◆无对应周边 ｜ CERO 15 15岁以上玩家对应

由曾经制作"《炽焰帝国》系列"的韩国制作公司FANTAGRAM制作的动作游戏，著名制作人水口哲也参与制作。本作是一款标准的"无双Like"型游戏，由于主机机能的强劲，游戏可以同屏显示200至300人，并且拖慢现象很少。游戏的玩法类似于《无双》，但在画面的绚丽程度以及特效方面却是《无双》无法比拟的。游戏中的超杀极为华丽，而两种超杀更是让游戏变得更加火爆。游戏的主题歌请来韩国歌星BoA为其倾情演唱，而且游戏的声优阵容也极为强大。想体验次世代的爽快？《九十九夜》绝对是首选！





MOTHER3 04.20



推荐度 A ｜ GBA ｜ RPG ｜ ◆Nintendo ◆4800日元 ◆无对应周边 ｜ CERO 全年龄 全年龄玩家对应

这是一个没有魔法的世界，你是一名普通的少年，不过比隔壁家的王小虎强的是你有超能力。有一天你突然卷入了一个神秘的事件，发现拯救地球母亲的任务一下子落到了自己的肩上。于是你拿起球棒，与街对面用煎锅的二丫头一起展开了大冒险。这就是《MOTHER》！当曾经计划在N64上的任天堂RPG名作在数次跳票，最终决定要在GBA上登陆之后，无数FANS流泪了。它没有令人眼花缭乱的画面，也没有古灵精怪的系统，但是如果你没有尝试过如此清新的RPG，你就不该错过它！







UCG彩信谍报—最新最快的游戏情报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！

每月8~12期精品游戏资讯仅需10元发送短信“ ”到 即可定购

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

精彩图铃任你下载

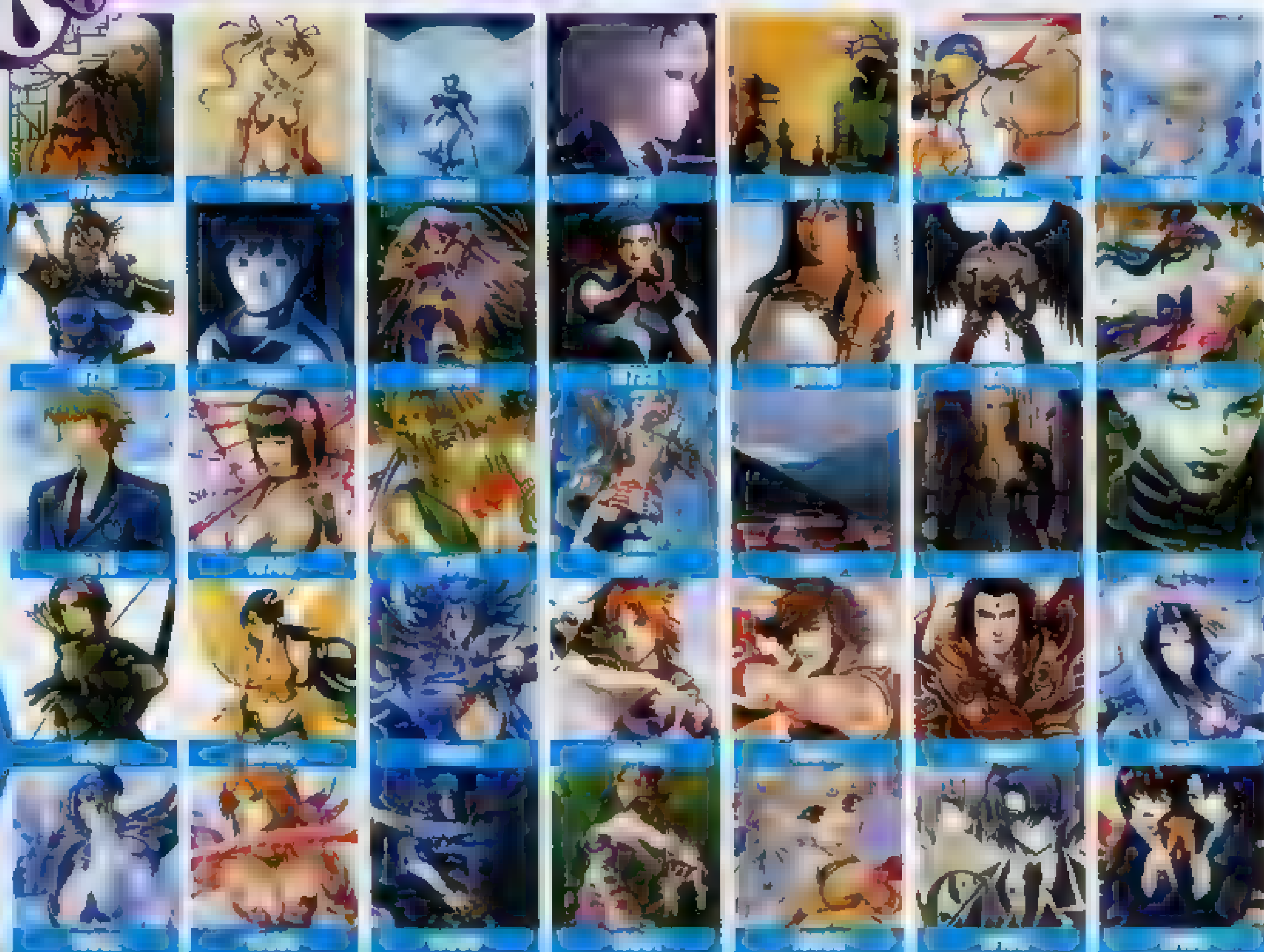
编辑短信“UCG”发送到8002601定制图铃大杂烩，包月15元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再争扯或额外任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不赶快下手~~ 同时可以享受3天的免费使用时间哦~~

UCG图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆http://ucg.shenme.net/下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG＋图片编号（例如：“UCG15918”）到8002601，轻松获得~~

退定方法：编辑短信0000发送到号码8002即可。

图铃随意当





图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身订造，如果您下载的图片尺寸或者铃音的效果与您的手机型号不符合，请您登陆UCG图铃专区：http://ucg.shenme.net/ 选择您的手机型号，以后再登陆该站下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。



飞线互动客服电话：010-85861899

游戏宗师

短信新闻包月服务正式转生！

一直以来，UCG的短信新闻包月因时效快、且随时随地都能接收到业界猛料而获得广大读者的支持。为了让读者们获得更迅捷、更有效率的每天游戏新闻，包月服务将会全面革新。全新的订阅方式为：移动用户发送**TPA**到**8002605**，联通用户发送**YXD#605**到**9002605**，收费6元/月。追求时效的你还等什么呢？赶快拿起手机订阅吧！客服电话：010-85860661

（原订阅包月短信用户将会收到退订的短信通知，若没有收到，可输入0000到3355，根据提示操作退订）

短信平台更换中

UCG的短信平台已经全面升级。原移动用户的发送号码由**33557770**摇身一变成为**8002605**，而联通用户的发送号码**93557770**也换成了**9002605**，另外记得在每条信息前面加上“JC+相应栏目的代码”以便系统确认短信的内容哦！详情请参考各相关栏目。（收费1元/每条）

（相关栏目：“排行榜”、“火热秘技”、“互动信箱”、“读编往来”以及“Gamehalo VCD”）



南京新世界电子公司

NEW WORLD

www.newworldgame.cn

业务QQ：583544576　　神游联盟QQ：362119163

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保、渠道正宗。现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

iQue
神游科技（中国）有限公司
（授权）
指定专卖店

经营项目："神游公司 iQue 系列产品"、"索尼游戏机系列产品"、"任天堂掌机系列"及罗技、北通、京王子、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。同时备有日本卡通 DVD 等供您选择。

保修服务：神游科技荣誉出品（正宗行货）小神游系列游戏掌机正在热卖中。市场上任天堂掌机多为翻新机及少量水货机，质量无法保证，请认准神游 iQue 标记，15天包换，一年保修，全国联保。告别翻新机、水货机。要想售后有保证，请认准神游联盟专卖店授权牌。

以下门店为神游科技（中国）有限公司江苏、安徽地区授权经销商

南京新世界鼓楼商店
地址：南京中央路41号-3
南京兴兴游戏机商店
地址：南京健康路
南京游戏频道
地址：南京新民路
南京阿童木电玩
地址：南京鼓楼中央路
镇江时代电玩
地址：镇江市政路
徐州新世纪电玩
地址：徐州市解放北路
常熟星宇电玩
地址：常熟东门大街

南京新世界中央门店
地址：南京建宁路13号-12
南京圣元电玩店
地址：南京白下区蓝旗街
南京次世代电玩
地址：南京新民路
句容无极限电玩
地址：句容市华阳南路
南通樱之花电玩
地址：南通八仙城1区
昆山卡王电子商行
地址：昆山市玉山镇西园街
常州龙城电玩
地址：常州劳动中路

南京新世界新街口店
地址：南京中山东路71号
南京新类型电玩
地址：南京玄武区石婆婆庵
南京超音鼠电玩
地址：南京瑞金路
常州樱花便利店
地址：常州市吊桥路
马鞍山世嘉游戏店
地址：马鞍山湖东路
杨州万胜电玩
地址：杨州银河电子城B区
合肥梦幻游戏专营店
地址：合肥市安庆路

南京中山电子城分店
地址：南京洪武路135号A163档
南京子晨电玩
地址：南京凤凰西街
南京新风电玩
地址：南京大钟亭
合肥快线商贸有限公司
地址：合肥市邵氏电脑城一楼
泰州巍峰电玩
地址：泰州迎春路
苏州发烧友电玩
地址：苏州市西北街
无锡双佳电玩
地址：无锡五爱地下数码港

南京新世界汉中门分店
地址：南京莫愁新寓106号
南京佳新科技
地址：南京珠江路435号华海
南京B.K电玩
地址：仙林大学城仙林小区
芜湖游戏人电玩
地址：芜湖市劳动路
连云港班尼电玩
地址：连云港民主东路
兴化闯关一族游戏店
地址：兴化市武安街网点房
徐州天马游戏专卖店
地址：徐州市大马路

南京新世界经营总部　地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　电话：025-85501289　85549329
联系人：卫东　电话／传真：025-85501289　85549329转107
邮购部　邮购地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮购电话：025-85549329转103　收款人：万洪来　邮编：210037
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85501289转105　联系人：卢先生
批发热线：025-85501289.85549329　批发地址：建宁路22号亚都大厦10楼1010室

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！

上海王子电玩

四川路店　（原上海王子游戏）http://wzdw.nease.net　淮海路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　TEL:021-53837005　021-29624469　邮编：200021　收款人：王君春

主机	价格／邮费	主机	价格／邮费
夏普 903SH手机（3G）黑、红、白 三款颜色	4300/20	苹果 ipod nano 2.0GB（黑色、白色）	1380/10
夏普 703SH手机（3G）四款颜色	2280/20	苹果 ipod nano 4.0GB（黑色、白色）	1800/10
PS2主机（50009型+原手柄+AV线）	1580/30	苹果 ipod video 30.0GB（黑色、白色）	2280/10
PS2主机（70000型+原装手柄+AV线）	1350/20	SONY PSP 1.0GB 网络版 豪装型（白、黑）	2180/20
PS2主机（75000型+太空战士FF12正版软件）限定版	1980/20	SONY PSP 手掌机（日版）普通型	1500/20
PS2主机（55006型+手柄+记录卡+8款游戏）	1180/30	SONY PSP 手掌机（日版）豪装型（黑、白）	1700/20
PS2主机（39001型+手柄+记录卡+5款游戏）	980/30	任天堂DS Lite	时价／电询
PSone主机全套（手柄2只+记录卡+10张游戏碟任选）	360/20	任天堂小神游GBM手掌机	750/10
PS1主机全套（手柄1只+记录卡+10张游戏碟任选）	280/20	任天堂DS手掌机（日版、港版）	1100/20
NGC主机（原装手柄+直读+AV线+电源+游戏碟2张）	880/30	任天堂小神游IDS手掌机	1100/20
Xbox360主机 日版（原装手柄+耳机+遥控器+电源）	2880/30	任天堂小神游SP机（全套）	680/10
Xbox主机（港版黑色+原手柄×1只+直读+电源）	1480/30	FC磁碟机（主机全套）4款游戏	380/20
Xbox主机（台湾版黑色+原手柄×1只+直读+电源）	1380/30	超任主机（原装手柄+AV线+电源）	180/20
Xbox主机（主机黑色+原手柄+直读+电源+8款游戏）	980/30	DC主机（主机+电源+组手柄+10张游戏）	360/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机！

商品	价格／邮费	商品	价格／邮费	商品	价格／邮费
PS2摄像头（原装）	150/10	PS2原装遥控器	40/10	PSP SONY 2.0GB记忆棒	420/10
PS2原装摇杆（刀魂）	150/10	PS2罗技无线遥控手柄（战斧）	350/10	PSP SONY 1.0GB记忆棒	280/10
PS2铁拳4摇杆	150/30	PS2网卡	220/10	Web money上网付费卡2000点	180/10
PS2万用VGA	100/10	PSP原装锂电池板	220/10	GBA记忆棒4M、8M	35/55/5
PS2原装手柄 4分插	80/10	PSP SONY 耳机+线控	150/10	Xbox 360无线遥控原装手柄	340/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅

商品	价格／邮费	商品	价格／邮费	商品	价格／邮费
GBA绿宝石	340/10	NDS恶魔城	280/10	PSP山脊赛车	220/10
GBA叶绿	320/10	NDS明星大乱斗	280/10	PSP北欧女神	320/10
GBA机器人大战A	280/10	NDS游戏王	290/10	PSP怪物猎人	320/10
GBA机器人大战D	320/10				
GBA七龙珠Z	160/10				

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战J
太空战士4（中文）
我们的太阳3
机器人大战OG2
三国志（孔明传）（中文）
三国志（英杰传）（中文）
玛里欧大聚会
逆转裁判3（中文）
龙珠大冒险
大战争1+2
塞尔达之旋律
王国之心（记忆之链）
口袋妖怪绿宝石（中文）
新约圣剑传说（中文）
萨尔达（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）
炼金术士（迷走之轮舞曲）
炼金术士2（回忆奏鸣曲）
特罗尼克大冒险3（中文）
火枪英雄（伟大战斗）
洛克人EXE6
热血合集
通灵王2
火影忍者3
洛克人ZERO4
怀玛皇4（中文）
真三国无双（中文）
闪光战士2
实况足球6（二代）
恶魔城3（晓月中文）
海底总动员2
口袋红、兰宝石（中文）
SD高达（中文）
极品飞车（地下狂飙）2
悟空用剧
牧场物语（2）女孩篇
合金弹头
光明之魂2（中文）
约德之炮
海贼王
极品飞车9
车神3
海贼王龙之梦（中文）
黄金太阳2
棋魂3
拳皇EX.2
魔导风云（中文）
黄金太阳1（中文）
猎环王3（王者归来）
F.F.T（中文）
魔幻迷宫2
波斯王子
火影忍者大结局2（中文）
幻想传说（中文）
牧场物语（中文）
银河战士2（中文）
CT特种部队3
洛克人Z3
我的太阳2（中文）
FIFA2006
火影忍者木叶（中文）
高达友情战场（中文）
龙珠GT变身
V拉力3赛车
古墓丽影（中文）
勇者斗恶龙2（中文）
三国志（中文）
口袋妖怪火红（中文）
口袋妖怪叶绿（中文）
极品飞车（地下狂飙）
马里奥物语
火焰纹章．封印之剑（中文）
星之卡比2
幻象迷宫3
火焰纹章（圣魔光石）（中文）
马里奥物语（大合辑）
萨尔达小人帽（中文）
GTA（横行霸道）
火焰纹章．烈火之剑（中文）
玛莉网球

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：00-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005　29624469
营业时间：11：00-18：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店

PK数码（宝山路店）的俱乐部开张啦！！内设XBOX360免费体验及各类比赛项目，如实况长达7个月的联赛，奖品为XBOX360，同时周六、周日设有球评，玩家可在俱乐部内畅饮、看球、切磋交流，俱乐部会员仅限200名，名额有限，报名从速！！

注意：俱乐部会员可凭会员卡在PK数码宝山路店购买远低于市场价格的各类商品！！！

信誉是我们的生命力！
原装配置，假一罚十！
这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！

本月PSP特价！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P．K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

凡在本店购入主机PSP一套者自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费提供！

高价回收各类主机

为满足低价位消费业务，本店高价回收各类主机，掌机并可以旧换新，GBA最高回收价300元；SP最高回收价500元。

NGC、PSII，XBOX大量正版软件版面有限，有意者请来电咨询！

P·K数码彭浦店　好消息：彭浦店的俱乐部也开张了！
地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路640号对面　营业时间：早10：30-20：00
电话：021-66831506　联系人：张杰　QQ:171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225　持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494　持卡人：张杰

欢迎邮购

共和新路　临汾路　平顺路　闻喜路　P.K数码

P·K数码宝山店
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电话：021-66288809　联系人：赵伟刚　邮编：200071
QQ:284046009　营业时间：早10：30-20：30
公交：轻轨一号线直达宝山路站、66、65、51、18、101、69、79
工商银行卡号：9558 8010 0116 4522 455　持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113　持卡人：赵伟刚

宝山路　虬江路　天目山路　P.K数码

游戏／网络／音乐互动志



《游戏城寨》第2期
报刊亭销售中…

4月20日之前寄回读者调查表即可参加当期四大主机抽奖活动



《游戏城寨》音乐台CD

01 星になる（《魔界战记2》主题曲）
02 Startin'（《新鬼武者 幻梦之晓》Opening）
03 Kiss me goodbye（《最终幻想XII》插曲英文版）
04 Rainy day（《新鬼武者 幻梦之晓》Ending）
05-06《女神侧身像 雷纳斯》迷宫BGM
07-12《战国无双2》战斗BGM
13 I Could Be The One（欧美流行推荐）
14 You（日韩流行推荐）
15 后悔让流星划过（佳文选读）
16 游戏对白赏析（《最终幻想XII》）
17 交响诗《希望》（《最终幻想XII》主题曲）

全国各大报刊亭 均有销售

4月15日上市
《游戏城寨》第3期



第3期继续送出四大主机



寄回本期读者调查表
继续参加当期四大主机抽奖活动



《游戏城寨》音乐台CD
网友推荐音乐收录
VS、GLORIOUS等流行游戏曲目
精彩文章配乐
经典场景对白

洛克人ZX等八款新作前线直击
王牌机师A.C.E 异世纪传说2等游戏最速攻略
levelup.cn 周年征文选登
私房话特别策划女玩家话题
美优馆继续奉献养眼美图
烈舞阿婆更多互动内容

精彩内容不容错过！

欲知详情，敬请关注《levelup 游戏城寨》 Level 3